

MANUAL DE HECHIZOS DE MENTALISMO

Diseño

S. Coleman Charlton, Peter C. Fenlon Jr, John W. Curtis III, Terry K. Amthor

Material Adicional: Steve Martin, Mark Colborn, Lem Richards

Ilustración de portada: Angus McBride

Ilustraciones interiores: Glen Michael Angus, Richard H. Britton, James Crabtree, Dan Cruger, James Halloway, Paul Jaquays, Edward Johnson, Denis Loubet, Vince Martin, David Miller, Roger Raupp, Kamran Sedaghatkish, Shawn Sharp, Doug Shuler, Dan Smith, L.A. Smith

Contribuciones al Proyecto: *Editor:* John Curtis; *Gráficos de portada:* Jessica Ney Grimm; *Maquetación:* Coleman Charlton; *Contribuciones editoriales:* Coleman Charlton, John Curtis, Jason O. Hawkings, Steve Marvin; *Corrección de textos:* Coleman Charlton, Steve Marvin, Michael Reynolds; *Diseño y concepto de las rimas:* Jason O. Hawkings.

Editorial ICE – Presidente: Peter Fenlon; *Gerente:* Bruce Neidlinger; *Editor general:* Coleman Charlton; *Producción, desarrollo y edición:* John Curtis, Donald Dennis, Jason Hawkings, Jessica Ney Grimm, Craig O'Brien, Sherry Robinson; *Operaciones comerciales, atención al cliente y ventas:* Brain Cartwright, Steve Hardy, Chad McCully, Heike Kubasch, Daniel Williams.

Contribuciones Especiales – Sheldon Price, Rick Britton, Kevin Barrett, Brian Bouton, Larry Sims, Charles Goforth, Bruce Shelly, Heike Kubasch, David Carter, Ward Hagar, Gary Eiserman, Debbie Smith, Brenda Spielman, Tom Williams, David Wagner, Howard Huggins, Don Knight, Leonard "Pantano" Cook, Donald Eccles, Deane Begiebring.

Créditos Especiales del Manual de Hechizos – John "La Caja de Ritmos" Curtis, Coleman "Sacude su cabeza" Charlton, Nick "El Señor Fotocopias" Morawitz, Steve "Dispara, dispara. Dispara a ese gigante" Marvin, Jessica "¿Qué es lo que estoy mirando?" Ney-Grimm, Jason "No ha pasado nada" Hawkings, Dave "El encargado de las Provisiones" Platnick, Pete "El Equipo Dos aún no está muerto del todo" Fenlon, Bruce "¿De qué año son estas fechas de publicación?" Neidlinger, Mike "Volveré esta noche, seguro" Reynolds, Deane "¿Aún queda sopa?" Begiebring.

Créditos edición española

Directores editoriales: Juan Carlos Poujade y Miguel Ángel Álvarez

Traducción: Francesc Xavier Montalvo i Espinosa

Coordinador de la línea: Carlos Lacasa

Maquetación: Carlos Lacasa, David Baños Expósito y Javier Pérez Calvo

Impresión: Gráficas S.A.

Filmación: Autopublish

Agradecimientos especiales

A Ana, por animarme a seguir adelante.



La Factoría de Ideas. C/ Pío Mulhacén, 24. Polígono Industrial El Alquitón. 28500 Arganda del Rey. Madrid.

Teléfono: 91 870 45 85 Fax: 91 871 72 22

www.distribimagen.es e-mail: factoria@distribimagen.es

Derechos exclusivos de la edición en español: © 2002, La Factoría de Ideas

Primera edición

© 1995, 1999 Iron Crown Enterprises, Inc. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción sin el permiso escrito de la editorial, excepto si es con la intención de escribir reseñas. Todos los personajes, nombres, lugares y textos mencionados en este libro son propiedad intelectual de Iron Crown Enterprises Inc. 3

ISBN: 84-8421-335-8

Depósito Legal: M-9879-2002



Índice de Contenidos

1.0 Introducción	3-5
1.1 Parámetros de los hechizos	4
1.2 Qué hay en una lista de hechizos	5
2.0 Listas abiertas de Mentalismo	6-15
2.1 Autocuración	6
2.2 Detecciones	7
2.3 Evasión de los Ataques	8
2.4 Ilusiones	9
2.5 Investigación	10
2.6 Ocultación	11
2.7 Presentimientos	12
2.8 Resistencia a los Hechizos	13
2.9 Resistencia al Daño	14
2.10 Resplandor	15
3.0 Listas cerradas de Mentalismo	16-25
3.1 Cambio	16
3.2 Maestría de los Sentidos	17
3.3 Maestría Mental	18
3.4 Manipulación de los Gases	19
3.5 Manipulación de los Líquidos	20
3.6 Manipulación de los Sólidos	21
3.7 Movimiento	22
3.8 Puerta Mental	23
3.9 Telequinesis	24
3.10 Velocidad	25
4.0 Listas básicas de Curandero	26-31
4.1 Maestría de la Conmoción	26
4.2 Maestría de la Sangre	27
4.3 Maestría de los Huesos	28
4.4 Maestría de los Músculos	29
4.5 Maestría de los Órganos y los Nervios	30
4.6 Prótesis	31
5.0 Listas básicas de Mentalista	32-37
5.1 Ataque Mental	32
5.2 Control de los Sentidos	33
5.3 Control Mental	34
5.4 Fusión Mental	35
5.5 Presencia	36
5.6 Telepatía	37
6.0 Listas básicas de Bardo	38-43
6.1 Amplificación del Sonido	38
6.2 Canciones de Control	39
6.3 Conocimiento de los Objetos	40
6.4 Control del Sonido	41
6.5 Saberes	42
6.6 Sendas de la Diversión	43

7.0 Listas básicas de Magente ..	44-49
7.1 Escabullirse	44
7.2 Maestría de los Disfraces	45
7.3 Maestría de los Venenos	46
7.4 Maestría del Asesinato	47
7.5 Recopilar Secretos	48
7.6 Redirecciones	49

8.0 Listas básicas de Sanador ..	50-55
---	--------------

8.1 Purificar	50
8.2 Sendas de la Sangre	51
8.3 Sendas de las Superficies	52
8.4 Sendas de los Huesos	53
8.5 Sendas de los Músculos	54
8.6 Sendas de los Órganos	55

9.0 Listas básicas de Místico	56-61
9.1 Alteración de los Gases	56
9.2 Alteración de los Líquidos	57
9.3 Alteración de los Sólidos	58
9.4 Cambio Místico	59
9.5 Escondarse	60
9.6 Sendas de la Confusión	61

10.0 Listas básicas de Mentalismo Maligno	62-67
10.1 Dominación de la Mente	62
10.2 Enfermedades Mentales	63
10.3 Erosión de la Mente	64
10.4 Ilusiones Mentales	65
10.5 Muerte de la Mente	66
10.6 Subversión de la Mente	67

11.0 Resumen de los hechizos de Mentalismo	68-74
---	--------------

12.0 Profesiones	75-80
12.1 Curandero	75
12.2 Mentalista	76
12.3 Bardo	77
12.4 Magente	78
12.5 Sanador	79
12.6 Místico	80

13.0 Tablas de ataque	81-88
13.1 Tabla de Ataque de Hechizo Básico	81
13.2 Tabla de Tirada de Resistencia ..	81
13.3 Tabla de Ataque de Bola de Fuego	82
13.4 Tabla de Ataque de Bola de Fuego	83
13.5 Tabla de Ataque de Rayo de Fuego	84
13.6 Tabla de Ataque de Rayo de Hielo	85
13.7 Tabla de Ataque de Rayo Relámpago	86



13.8 Tabla de Ataque de Rayo de Descarga	87
13.9 Tabla de Ataque de Rayo de Agua	88

14.0 Tablas de fallos y aciertos críticos	89-94
14.1 Tabla de Aciertos Críticos de Fuego	89
14.2 Tabla de Aciertos Críticos de Electricidad	90
14.3 Tabla de Aciertos Críticos de Calor	91
14.4 Tabla de Aciertos Críticos de Impacto	92
14.5 Tabla de Críticos de Hechizos Para Criaturas	93
14.6 Tabla de Fallos de Hechizos	94

15.0 Notas especiales sobre hechizos	95-101
Investigación Dominada	95
Investigación de Hechizos	95
15.1 Combinando Efectos	96
15.2 Bien contra Mal, Oscuridad contra Luz	96
15.3 Intentos Repetidos de un Hechizo	96
15.4 Hechizos Permanentes	96
15.5 Invisibilidad	96
15.6 Límites de Carga para Hechizos de Movimiento	97
15.7 Hechizos de Muro e Integridad del Material	97
15.8 Cancelar un Hechizo	97
15.9 Objetivos Múltiples	97
15.10 Efectos en Conflicto	98
15.11 TR para los Hechizos Pasivos ..	98
15.12 Visibilidad	98
15.13 Hechizos de Información	98
15.14 Ilusiones	98
15.15 Críticos Exterminadores para Hechizos	99
15.16 Sueños y Simbología	99
15.17 Disponibilidad de las Listas de Hechizos	99
15.18 Variabilidad de la Duración de los Hechizos	99
15.19 TR para Efectos de Área	99
15.20 Hechizos de Cambio	100
15.21 Enfermedades y Maldiciones ..	100
15.22 Demonios y Otras Entidades ..	100
15.23 Proyecciones Fatales	101
15.24 Listas de Hechizos Malignos ..	101
15.25 Hechizos Híbridos	101

16.0 Cómo usar el Manual de Hechizos sin Rolemaster ..	102-106
16.1 Tiradas	102
16.2 Los Reinos de Poder	102
16.3 Clasificación de los Hechiceros ..	103
16.4 Listas de Hechizos	103
16.5 Lanzando Hechizos	103
16.6 Resolviendo Hechizos	104

Índice de hechizos	107-111
---------------------------------	----------------

INTRODUCCIÓN

El **Manual de Hechizos** consiste en tres libros: **de Canalización, de Esencia y de Mentalismo** (este volumen), cada uno de ellos dedicado a uno de los tres reinos de poder de **Rolemaster**. Cada libro puede usarse para ampliar el sistema de hechizos del libro de reglas de **Rolemaster Fantasía (RMF)**. Los tres proporcionan más listas de hechizos, hechizos por encima de nivel 10, tablas de ataques de hechizos individualizadas y más tablas de críticos. Además, el **Manual de Hechizos** puede usarse como sistema de hechizos para otros juegos de rol de fantasía.

Este libro proporciona una gran variedad de opciones para los jugadores. Los hechiceros tienen acceso a un gran número de hechizos, pero sólo pueden usar unos pocos antes de cansarse y necesitar descanso. Se hace hincapié en la habilidad durante la partida, ya que la elección de un hechizo y el modo de aplicarlo en una situación dada es crucial. Para este fin, el **Manual de Hechizos** proporciona más de 2.000 conjuros basados en tres reinos de poder distintos (Canalización, Esencia y Mentalismo) para 15 profesiones diferentes.

Rolemaster Fantasía

Rolemaster Fantasía (RMF) es el sistema de rol de fantasía de ICE. Puede ampliarse con 4 productos básicos: **Manual de Combate (MdC)**, **Manual de Hechizos (MdH)**, **Manual del Personaje (MdP)** y **Manual del Director de Juego (MdD)**; así como con otros libros de apoyo.

El **Manual de Hechizos** amplía el conjunto de listas de hechizos y tablas de ataques proporcionadas en **RMF**. Aquellos jugadores y DJ familiarizados con este libro (de anteriores ediciones de **Rolemaster**) podrán usarlo sin modificar el sistema antiguo. Deberás decidir qué edición del **Manual de Hechizos** usarás cuando encuentres una discrepancia, ya que existen algunos pequeños cambios en las antiguas listas de hechizos.

Guías Generales

Sobre los detalles para usar las listas y hechizos consulta el **RMF**; Sección 6.0 (p.22) para ver cómo lanzar hechizos, el Apéndice A-9 (p.152) para los detalles de las listas de hechizos y el Apéndice A-10 (p.208) para ver cómo resolver los ataques de hechizos.

Si estás usando el **Manual de Hechizos** sin **RMF**, necesitarás familiarizarte con el material de la Sección 16.0 (p.102-106) antes de poder seguir.

Los hechizos que contiene este libro están organizados en listas que reflejan las similitudes y aplicaciones básicas comunes de los hechizos individuales. Los hechizos de más nivel de una lista reflejarán el conocimiento y la eficiencia incrementada que provienen del uso y la práctica de los hechizos de menor nivel. Así se logra simular el proceso de aprendizaje que acompaña al desarrollo en un grupo consistente de hechizos.

Las listas también se agrupan en unidades. Estos grupos se basan en los diferentes historiales del usuario dentro de los reinos de poder. El historial de un Sanador y sus experiencias son diferentes de las vidas normalmente asociadas a los Mentalistas "puros". Por eso, ciertas listas de hechizos serán más fáciles de aprender para los Sanadores. Cada profesión comprobará que su educación queda "coloreada" por su propio historial. De todas maneras, se hace hincapié la flexibilidad.

Los hechizos se describen usando una nomenclatura estándar que simplifica su uso. Algunos son concretos, mientras que otros confieren gran flexibilidad. Los últimos hechizos de cada grupo tienen descripciones menos concretas que proporcionan al Director de Juego (DJ) un marco para que pueda usarlos de manera diferente, o en situaciones que requieran cierta flexibilidad en su mundo.

Se han usado unos sistemas de organización y simplificación para incrementar la facilidad en el desarrollo del juego, aunque la consistencia y la ambientación siguen siendo lo más importante. Después de todo, el mundo de los hechizos es uno de los más ricos.

El Reino del Mentalismo

La mente es una herramienta asombrosa: aun ahora nadie la usa por completo. Los hechiceros de mentalismo se esfuerzan en utilizar sus mentes de maneras que pocos imaginan. Usando el poder personal que reside dentro de ellos, los mentalistas son capaces de canalizar el poder de la Esencia a través de sus patrones mentales, manipulando y retorciendo así la realidad que les rodea. En un sentido, actúan como imitaciones perfectas de las deidades por encima de ellos, proporcionando poder no a los clérigos, sino reteniéndolo y dirigiéndolo para sus designios. Los mentalistas son maestros de la Esencia que llevan en su interior.

Sin embargo, como los hechiceros del Mentalismo no son dioses, trabajan con las limitaciones de sus envolturas mortales, sus propios sentidos y percepciones. Rara vez son capaces de dirigir sus hechizos más allá de sí mismos o un objetivo. No obstante, el poder de los mentalistas puede alcanzar grandes cotas. Son maestros de los pensamientos, receptáculos de la presencia y la fuerza interior. Aunque su foco suele estar limitado a objetivos en concreto, sus capacidades en los enfrentamientos son muy evidentes... ya que es el mentalista quien busca alcanzar el destino de su propia mente.

Cualquier protección en la cabeza interfiere con el poder los hechizos de Mentalismo, por lo que cualquier yelmo interferirá con el lanzamiento de hechizos de Mentalismo (consulta **RMF**, Sección 14.0, p. 46).

Cuanto más material inerte tenga el hechicero encima, más difícil le será manipular la Esencia. Así, llevar armadura, ropas gruesas, o un yelmo interferirán con el lanzamiento de hechizos de Esencia. Además, el hechicero sólo puede llevar encima una pequeña cantidad de otros materiales sin interferir con la realización de sus hechizos (consulta la Sección 14.0 de **RMF**, p.46).





Sección

1.0

Introducción

1.1

Parámetros de los hechizos

En los listados, después de cada nombre de hechizo, hay más códigos: área de efecto, duración, alcance y clase. Además, algunas descripciones podrán decir que un hechizo en particular tiene una Modificación a la TR (con la notación [Mod. TR: #]). Esta sección muestra el significado de todos estos códigos.

Códigos Especiales

[Mod. TR #] – Cualquier TR contra los efectos del hechizo es modificado en #.

***** – Instantáneo: el hechizo no requiere asaltos de preparación.

• – El hechizo no requiere puntos de poder para ser lanzado.

÷ – Parte de un grupo de hechizos que deben lanzarse conjuntamente y de manera continua para ser efectivos (o totalmente efectivos).

Clases

E – Hechizo elemental. Estos hechizos usan la fuerza del hechizo para manipular elementos físicos (calor, frío, luz, agua, tierra, sonido, olor, gusto, tacto). Estos elementos (y no los hechizos) son usados para crear un fenómeno que afecte o al entorno físico (por ejemplo, un hechizo de "muro") o a los sentidos del objetivo (por ejemplo, un hechizo de "ilusión"). Debido a que los elementos son reales, no se permite ninguna Tirada de Resistencia.

EB – Hechizo elemental de bola. Son hechizos elementales que atacan a un área con uno de los elementos físicos. Estos ataques se resuelven en la Tabla de Ataque de Bola de Frio 13.x (p.82); o en la Tabla de Ataque de Bola de Calor 13.x (p.83).

ED – Hechizo elemental dirigido. Son hechizos elementales que atacan directamente a un objetivo con uno de los elementos físicos. Estos ataques se resuelven en las Tablas de Ataque de Rayos 13.x-13.x (p.84-88).

F – Hechizo de fuerza. Estos hechizos implican la manipulación directa de materia, energía, los elementos o los seres vivos a través del uso de la fuerza del hechizo. Si el hechizo tiene como blanco a un objetivo capaz de resistirse, el lanzador debe hacer una tirada de ataque en la Tabla de Ataque de Hechizos Básicos 13.x (p.81) para averiguar el modificador a la TR del objetivo. Determina el tipo de armadura que lleva el objetivo y tira en la columna apropiada de la tabla (usando la columna "Otros" si no puedes aplicar la tirada en ninguna otra). Después de determinar el modificador, el objetivo debe realizar una TR (en la Tabla 13.x, p.81, usando el nivel del objetivo y el nivel del atacante como índices).

P – Hechizo pasivo. Estos hechizos sólo afectan al objetivo indirecta o pasivamente. Por ello, si se permite una TR (a discreción del DJ), su propósito es únicamente determinar si el objetivo advierte el hechizo. Muchos hechizos de detección son de esta clase.

U – Hechizo de utilidad. Estos hechizos sólo afectan al lanzador, a un objetivo voluntario o a uno incapaz de resistirse. Por ello, las TR no suelen ser necesarias. Un objetivo voluntario que es capaz de resistirse puede necesitar una TR (a discreción del DJ), pero modificada en -50 (es decir, no será fácil que se resista). Muchos hechizos de curación son de esta clase.

I – Hechizo de información. Estos hechizos implican la obtención de información a través de medios que no requieren TR.

Sub-clases

s – Hechizo subconsciente. Estos hechizos son capaces de ser lanzados (o accionados) por el subconsciente. El lanzador tiene que poder lanzar un hechizo de esta clase como un hechizo normal. Por lo demás, cualquier hechizo subconsciente será lanzado mientras el hechicero esté inconsciente, dormido, en trance, etc. y sea accionado por las condiciones que puede afectar el hechizo, especificadas de antemano (por ejemplo, un hechizo de *Regeneración* será accionado si el lanzador ha caído inconsciente y tiene puntos de daño sin curar).

Puede lanzarse un hechizo de *Alivio del Aturdimiento* con normalidad mientras se está aturdido (o aturdido sin poder parar) sin ninguna penalización. De manera similar, puede lanzarse un hechizo de *Despertar* mientras el lanzador esté inconsciente o dormido, si las circunstancias alertan sus sentidos o los del hechizo. En ambos casos, el hechizo es activado por el subconsciente y se produce la reacción consecuente.

El DJ puede permitir que un personaje establezca unas condiciones en sus hechizos subconscientes "programándolos" (por ejemplo, un personaje decide que sólo se activará el hechizo de *Regeneración* si se queda sin puntos de vida y cae inconsciente en combate, y no si sólo tropieza y cae, quedando inconsciente). En este caso, el DJ puede requerir una tirada de maniobra para usar la "programación" modificada en +50 más tres veces la bonificación de Autodisciplina del personaje más cualquier habilidad desarrollada para esta lista de hechizos.

m – Hechizo de ataque mental. Cualquier hechizo marcado con una 'm' se considera un hechizo de ataque mental, afectando o defendiendo al objetivo de los ataques mentales. Debes advertir que estos hechizos son inefectivos contra cualquier criatura o entidad que no tenga una "mente" (por ejemplo, los no-muertos, las plantas, los políticos, etc.).

Áreas de efecto

x objetivo(s) – El hechizo afecta a x objetivos.

x objetivo(s)/nivel – El hechizo afecta a un número de objetivos igual al nivel del lanzador x veces.

distancia R – El hechizo afecta a todo en un radio de distancia metros.

distancia R/nivel – El hechizo afecta a todo en un radio de distancia por el nivel del lanzador metros.

área – El hechizo afecta a todo en un área determinada. Algunas áreas pueden ser objetivos concretos (por ejemplo, 1 hierba, 1 extremidad, etc.).

uno mismo – El hechizo sólo afecta al lanzador.

— – El hechizo no tiene un área de efecto.

varía – El tamaño del área de efecto depende de algún otro aspecto del hechizo.

Duraciones

tiempo – El hechizo tiene una duración determinada por el tiempo.

C – Se requiere concentración; es decir, un 50% de la actividad normal del lanzador cada asalto. Por ello, el lanzador no puede lanzar ningún otro hechizo mientras está concentrado.

duración (C) – Se requiere concentración, aunque el período de la misma no puede exceder de la duración dada.

El lanzador puede dejar de concentrarse, parando también el efecto del hechizo. Si no se ha rebasado el tiempo límite, el lanzador puede concentrarse de nuevo, activando otra vez el efecto.

P – Permanente. El hechizo tienen un efecto permanente (en el sentido de crear una condición física o mental “permanente”) y se inicia en el mismo momento de su lanzamiento. Los efectos de los hechizos permanentes que manipulan la materia **y** requieren concentración se dispersarán según las leyes físicas normales una vez no se aplique concentración (por ejemplo, un trozo de agua helada se derretirá con normalidad, un cubo de agua hirviendo se enfriará tarde o temprano, etc.). Uno de estos hechizos puede verse afectado por fuerzas exteriores; por ejemplo, el hechizo puede ser anulado, curado **o** alterado por un encantamiento, fuerza física, etc.

varía – Variable. La duración exacta depende de algún otro aspecto del hechizo.

— – sin duración. Los efectos de este hechizo no requieren duración, aplicándose inmediatamente.

tiempo/nivel – La duración del efecto es igual al *tiempo* multiplicado por el nivel del lanzador.

tiempo/# fallo – La duración del efecto se basa en la diferencia entre la TR modificada del objetivo y la mínima tirada necesaria para resistir el hechizo (consulta el **RMF** Sección 17.0, p.52). La duración es igual a esta diferencia dividida entre # y multiplicada por *tiempo*.

Ejemplo: 1 asalto/8 significará que si la TR se falla por 16-23 puntos, el hechizo durará 2 asaltos. Si la TR se fallase por 24-31 puntos, duraría 3 asaltos.

Alcances

uno mismo – El hechizo sólo puede ser lanzado sobre el invocador.

contacto – El lanzador debe tocar al objetivo para recrear el efecto.

distancia – El lanzador no puede estar más lejos de *distancia* del área de efecto deseada.

distancia/nivel – La distancia al área de efecto no puede ser mayor de la *distancia* por el nivel del lanzador.

ilimitado – No hay limitación sobre la distancia que hay hasta el área de efecto.

varía – La distancia al área de efecto depende algún otro aspecto del hechizo.

Definiciones

Ataque de Hechizo Básico: Un hechizo que ataca a un objetivo, pero que no es un ataque de hechizo elemental.

Hechizo Masivo: Un hechizo cuyos “# objetivos” o cuya “área de efecto” se basan en el nivel del lanzador.

Ataque de Hechizo Elemental: Un hechizo que crea y usa el fuego, el frío, el agua, el hielo o la electricidad para atacar a un objetivo. Los “elementos” creados por estos hechizos son reales.

Hechizo Dominado: El hechizo que normalmente se alcanza a nivel 20.

Hechizo Verdadero: Un hechizo “verdadero” es la versión más alta posible de un tipo específico de hechizo. Su potencia definirá el límite superior de los efectos derivados del mismo.

1.2

Qué hay en una lista

1. **Nombre de la lista de hechizos** – Cada lista de hechizo tiene un nombre diferente e único.

2. **Número de la lista de hechizos** – Cada lista de hechizos tiene un identificador único que combina su clasificación y el número de la sección en la que se encuentra.

3. **Listado** – Al principio de cada lista de hechizos hay un listado de todos los hechizos ordenados por su nivel. Este listado también muestra los parámetros más importantes.

4. **Nivel / Nombre del Hechizo** – El nivel y el nombre del hechizo aparecen en dos lugares: en el listado y en las descripciones.

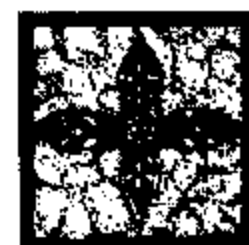
5. **Área de Efecto** – Es el área afectada por el hechizo. Si aparece la palabra “varía”, consulta la descripción del hechizo para saber el área exacta.

6. **Duración** – Es el período de tiempo durante el que el hechizo permanecerá activo. Si aparece la palabra “varía”, consulta la descripción del hechizo para saber la duración exacta.

7. **Alcance** – Es la distancia entre el lanzador y el área de efecto. Si aparece la palabra “varía”, consulta la descripción del hechizo para saber el alcance exacto.

8. **Clase** – Determinará el tipo de tirada de resistencia que podrá realizar el objetivo (si es que se le permite alguna).

9. **Notas** – Aquí encontrarás notas sobre reglas generales o especiales para los hechizos de esta lista.



Sección

1.0

Introducción

LISTAS ABIERTAS DE MENTALISMO 2.1

AUTOCURACIÓN

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)					
☐ 2)	Coagular I *	uno mismo	varía	uno mismo	Us
☐ 3)					
☐ 4)	Coagular III *	uno mismo	varía	uno mismo	Us
☐ 5)	Alivio del Sufrimiento I *	uno mismo	C	uno mismo	Us
☐ 6)	Arreglar Fractura	uno mismo	varía	uno mismo	U
☐ 7)	Cerrar Corte I *	uno mismo	-	uno mismo	U
☐ 8)	Arreglar Tendón/Músculo*	uno mismo	varía	uno mismo	U
☐ 9)					
☐ 10)	Arreglar Nervio Menor	uno mismo	varía	uno mismo	U
☐ 11)	Arreglar Oído/Ojo	uno mismo	varía	uno mismo	U
☐ 12)	Arreglar Arteria/Vena *	uno mismo	varía	uno mismo	Us
☐ 13)	Alivio del Sufrimiento II *	uno mismo	C	uno mismo	Us
☐ 14)					
☐ 15)	Autopreservación *	uno mismo	varía	uno mismo	Us
☐ 16)					
☐ 17)	Unir Propio *	uno mismo	varía	uno mismo	Us
☐ 18)					
☐ 19)					
☐ 20)	Alivio del Sufrim. Verd.*	uno mismo	C	uno mismo	Us
☐ 25)	Regeneración de Miembro	uno mismo	varía	uno mismo	U
☐ 30)	Regeneración de Órgano	uno mismo	varía	uno mismo	Us
☐ 50)	Regeneración Verdadera	uno mismo	varía	uno mismo	Us

Autocuración

2. Coagular I – Cierra una herida reduciendo la hemorragia (es decir, la pérdida de puntos de vida por asalto) en uno mientras se concentre o permanezca inmóvil. El efecto es permanente pasada una hora. Si el lanzador cae inconsciente el hechizo seguirá actuando sin concentración.

4. Coagular III – Como *Coagular I*, excepto que la hemorragia puede ser de hasta 3 puntos por asalto.

5. Alivio del Sufrimiento I – Cura 1 punto de vida por minuto mientras se concentre. Si el lanzador cae inconsciente el hechizo seguirá actuando sin concentración.

6. Arreglar Fractura – Concentrándose en este hechizo durante 2 horas curará un hueso roto (pero no uno destrozado).

7. Cerrar Corte I – Como *Coagular I*, excepto que es permanente inmediatamente.

8. Arreglar Tendón / Músculo – Como *Arreglar Fractura*, excepto que cura músculos y tendones dañados.

10. Arreglar Nervio Menor – Cura daño menor en un nervio (aquel que conlleva una penalización de hasta -20). Requiere un período de recuperación de 1 día.

11. Arreglar Oído/Ojo – Concentrándose en este hechizo 2 horas diarias durante 1-10 días (dependiendo de la gravedad), el hechicero podrá reparar cualquier daño externo de su oído (incluyendo la pérdida de la oreja) o de su ojo (incluyendo daños en la córnea, eliminación de objetos extraños, etc.).

12. Arreglar Arteria/Vena – Como *Arreglar Fractura*, excepto que cura una vena o arteria.

13. Alivio del Sufrimiento II – Como *Alivio del Sufrimiento I*, excepto que cura 2 puntos por minuto.

15. Autopreservación – Después de recibir un golpe mortal, el hechizo cae en un estado de animación suspendida, permaneciendo en este estado hasta que sea curado o su cerebro sea destruido.

17. Unir Propio – Permite al lanzador volver a unir un miembro seccionado; volviendo a ser funcional pasados 1-10 días (el hechicero debe concentrarse en el hechizo 2 horas cada día).

20. Alivio del Sufrimiento Verdadero – Como *Alivio del Sufrimiento I*, excepto que cura 1 punto por asalto.

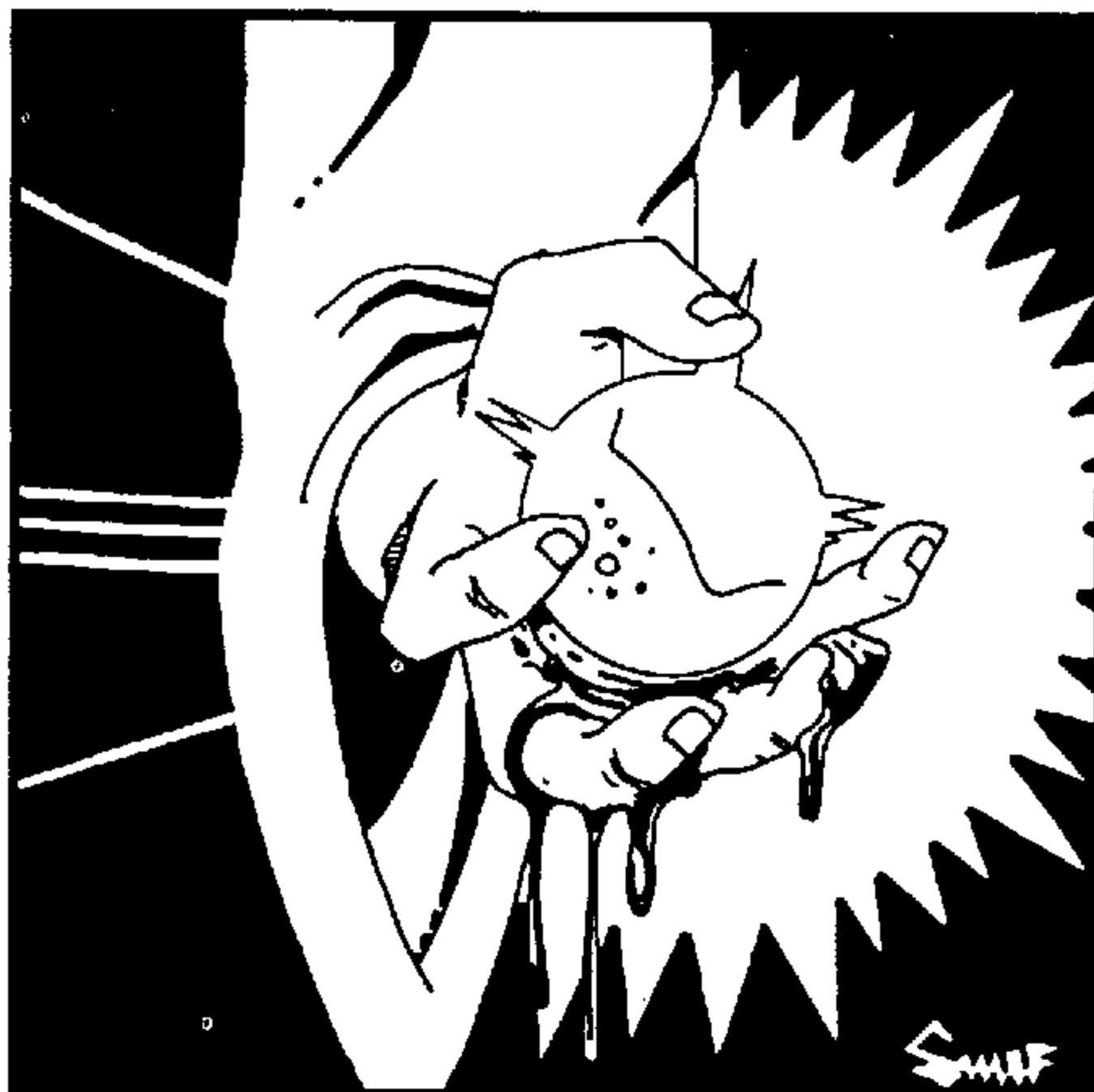
25. Regeneración de Miembro – Regenera un miembro si se concentra 2 horas diarias durante 10-100 días.

30. Regeneración de Órgano – Después de la destrucción de un órgano (excepto el cerebro), el hechicero debe usar este hechizo y el de *Auto-preservación*. El órgano se regenerará después de 10-100 días de completa inactividad.

50. Regeneración Verdadera – Como *Regeneración de Órgano*, excepto que todo el daño (excepto en el cerebro) se regenerará pasados 10-100 días.

Notas especiales

Consulta la Sección 24.1 de **RMF** (p.75) para más información sobre la curación.



Detecciones

1. Detectar Mentalismo – Detecta cualquier hechizo activo u objeto del reino de Mentalismo; el lanzador puede concentrarse en un área de 1,5 metros de radio diferente cada asalto.

2. Detectar Esencia – Como *Detectar Mentalismo*, excepto que el reino es Esencia.

3. Detectar Canalización – Como *Detectar Mentalismo*, excepto que el reino es Canalización.

4. Detectar Emociones – Como *Detectar Mentalismo*, excepto que el lanzador puede detectar emociones extremas (por ejemplo, odio, amor, pena, etc.). Además, sabrá cuales son las emociones que siente más profundamente el objetivo. Si no tiene emociones extremas (es decir, sólo tiene emociones normales), este hechizo no detectará nada.

5. Detectar Invisibilidad – Como *Detectar Mentalismo*, excepto que detecta todas las cosas invisibles; todos los ataques realizados contra algo detectado de esta manera se modifican en -50.

6. Detectar el Mal – Como *Detectar Mentalismo*, excepto que detecta si un ser es maligno o si un objeto ha sido creado por el mal o si ha sido usado por una persona extremadamente maligna.

7. Detectar Trampas – Como *Detectar Mentalismo*, excepto que proporciona un 75% de probabilidades de detectar una trampa (la complejidad de la trampa puede reducir o aumentar esta probabilidad).

8. Percibir Poder I – Como *Detectar Mentalismo*, excepto que proporciona una estimación del poder (es decir, nivel) de la persona, objeto o hechizo examinado.

10. Impronta del Poder – Como *Detectar Mentalismo*, excepto que analiza el tipo de hechizo (en un objeto o lanzado) y a qué lista pertenece. En el caso de una persona proporciona su profesión.

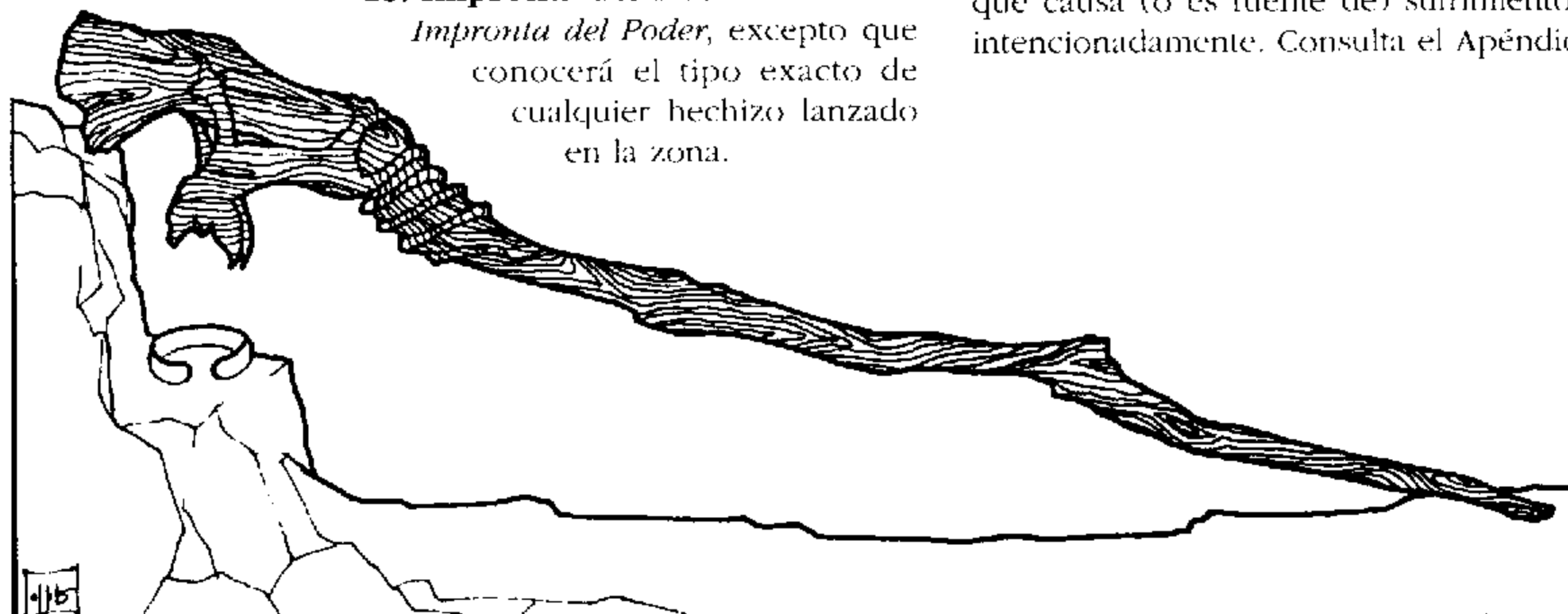
11. Percibir Poder II – Como *Percibir Poder I*, excepto que el alcance es de 30 metros y el radio de 3 metros.

13. Visión de la Invisibilidad – Como *Detectar Invisibilidad*, excepto que el hechicero puede ver cosas invisibles como si no lo fuesen. Además, sus ataques no sufrirán penalizaciones contra los objetivos invisibles.

15. Detectar Hechizo – Como *Detectar Mentalismo*, excepto que el lanzador se dará cuenta de todos los hechizos lanzados en la zona; averiguando el tipo y la lista de la que se ejecutó.

16. Percibir Poder III – Como *Percibir Poder I*, excepto que el alcance es de 150 metros y el radio de 15 metros.

18. Impronta del Hechizo – Como *Impronta del Poder*, excepto que conocerá el tipo exacto de cualquier hechizo lanzado en la zona.



LISTAS ABIERTAS DE MENTALISMO 2.2

DETECCIONES

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Detectar Mentalismo	1,5 m R	1min/nivel(C)	15 m	P
☐ 2)	Detectar Esencia	1,5 m R	1min/nivel(C)	15 m	P
☐ 3)	Detectar Canalización	1,5 m R	1min/nivel(C)	15 m	P
☐ 4)	Detectar Emociones	1,5 m R	1min/nivel(C)	15 m	P
☐ 5)	Detectar Invisibilidad	1,5 m R	1min/nivel(C)	15 m	P
☐ 6)	Detectar el Mal	1,5 m R	1min/nivel(C)	15 m	P
☐ 7)	Detectar Trampas	1,5 m R	1min/nivel(C)	15 m	P
☐ 8)	Percibir Poder I	1,5 m R	1min/nivel(C)	15 m	P
☐ 9)					
☐ 10)	Impronta del Poder	1,5 m R	1min/nivel(C)	15 m	P
☐ 11)	Percibir Poder II	3 m R	1min/nivel(C)	30 m	P
☐ 12)					
☐ 13)	Visión de la Invisibilidad	1,5 m R	1min/nivel(C)	15 m	P
☐ 14)					
☐ 15)	Detectar Hechizo	1,5 m R	1min/nivel(C)	15 m	P
☐ 16)	Percibir Poder III	15 m R	1min/nivel(C)	150 m	P
☐ 17)					
☐ 18)	Impronta del Hechizo	1,5 m R	1min/nivel(C)	15 m	P
☐ 19)					
☐ 20)	Percibir Poder Verdadero	100 m R	1min/nivel(C)	1,5 km	P
☐ 25)	Localización	uno mismo		150 m	P
☐ 30)	Detectar Verdadero	1,5 m R	1min/nivel(C)	15 m	P
☐ 50)	Conciencia	varia	1min/nivel(C)	15 m	P

20. Percibir Poder Verdadero – Como *Percibir Poder I*, excepto que el alcance es de 1,5 kilómetros y el radio de 100 metros.

25. Localización – Proporciona la dirección y distancia de cualquier objeto o lugar específico con el que esté familiarizado el lanzador o que se le haya descrito en detalle.

30. Detectar Verdadero – Como *Detectar Mentalismo*, excepto que podrás usar cualquiera de los hechizos de "detectar" de menor nivel una vez por asalto.

50. Conciencia – Puedes usar simultáneamente cualquiera o todos los hechizos de nivel más bajo de esta lista menos *Localización*.

Notas especiales

"Maligno" (para los hechizos de Detectar el Mal) es algo que causa (o es fuente de) sufrimiento, daño o destrucción intencionadamente. Consulta el Apéndice A-9.17.2 (p.204).

LISTAS ABIERTAS DE MENTALISMO 2.3

EVASIÓN DE LOS ATAQUES

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Desviar Proyectil *	1 proyectil	-	30 m	U
☐ 2)	Desviar Arma *	1 ataque	-	30 m	U
☐ 3)	Escudo *	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 4)					
☐ 5)	Defleccionar I *	1 proyectil	-	30 m	U
☐ 6)	Esquivar I *	1 ataque	-	30 m	U
☐ 7)					
☐ 8)	Falsa Puntería I *	1 proyectil	-	30 m	U
☐ 9)					
☐ 10)	Aire en Calma *	2 cm R/nivel	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 11)	Defleccionar II *	2 proyectiles	-	uno mismo	U
☐ 12)					
☐ 13)	Defleccionar Hechizo I *	1 hechizo	-	uno mismo	U
☐ 14)					
☐ 15)	Esquivar II *	2 ataques	-	uno mismo	U
☐ 16)					
☐ 17)					
☐ 18)	Defleccionar III *	3 proyectiles	-	uno mismo	U
☐ 19)					
☐ 20)	Defleccionar Hechizo II *	2 hechizos	-	uno mismo	U
☐ 25)	Esquivar III *	3 ataques	-	uno mismo	U
☐ 30)	Defleccionar Hechizo III *	3 hechizos	-	uno mismo	U
☐ 50)	Defleccionar Verdadero *	3 ataques	-	uno mismo	U

Evasión de los Ataques

1. Desviar Proyectil – El lanzador desvía un proyectil cualquiera que pase a menos de 30 m (debe ver el proyectil), restando 20 del ataque.

2. Desviar Arma – Como *Desviar Proyectil*, excepto que se aplica a ataques cuerpo a cuerpo.

3. Escudo – Crea un escudo de fuerza invisible delante del hechicero que funciona como un escudo normal (resta 25 a los ataques apropiados, etc.), excepto que no ocupa una mano. Este hechizo no puede combinarse con un escudo "real".

5. Defleccionar I – Como *Desviar Proyectil* excepto que resta 100 del ataque.

6. Esquivar I – El lanzador puede esquivar un ataque cuerpo a cuerpo que pueda ver (y que esté dentro del alcance), restando 50 de la tirada de ataque.

8. Falsa Puntería I – El hechicero puede desviar un proyectil cualquiera que pase a menos de 30 metros de él (tiene que poder verlo), haciendo que falle automáticamente a su objetivo.

10. Aire en Calma – Crea una bolsa de aire estático de 2 centímetros por nivel alrededor del lanzador, que ningún gas externo puede traspasar. Una persona consumirá todo el oxígeno de la bolsa en el transcurso del hechizo (1 minuto por nivel).

11. Defleccionar II – Como *Defleccionar I*, excepto que afecta a 2 proyectiles.

13. Defleccionar Hechizo I – Desvía un hechizo elemental dirigido contra el lanzador. La tirada de ataque tendrá un -50 (debe estar en campo de visión del hechicero).

15. Esquivar II – Como *Esquivar I*, excepto que afecta a 2 ataques cuerpo a cuerpo.

18. Defleccionar III – Como *Defleccionar I*, excepto que afecta a 3 proyectiles.

20. Defleccionar Hechizo II – Como *Defleccionar Hechizo I*, excepto que afecta a 2 hechizos de ataque elemental.

25. Esquivar III – Como *Esquivar I*, excepto que afecta a 3 ataques cuerpo a cuerpo.

30. Defleccionar Hechizo III – Como *Defleccionar Hechizo I*, excepto que afecta a 3 hechizos de ataque elemental.

50. Defleccionar Verdadero – Como *Defleccionar I*, *Esquivar I* y *Defleccionar Hechizo I*, excepto que puede afectar a 3 ataques cualesquiera.



Ilusiones

1. Inflexión – Hace que un objeto inanimado (de hasta 30 metros cúbicos) parezca estar a 3 metros de su posición actual.

3. Espejismo Sonoro/Lumínico – Crea una imagen sencilla estática o una escena de hasta 3 metros de radio o cualquier sonido constante (incluido los repetitivos) que provenga de un radio de 3 metros.

5. Ilusión II – Crea una imagen estática o una escena de un área de hasta 3 metros de radio. Puedes elegir una de las siguientes opciones: **a)** añade un sonido a la ilusión o **b)** dobla la duración o **c)** dobla el alcance o **d)** dobla el radio del área de efecto. Observa que todas las partes del área de efecto deben estar dentro del alcance del hechizo.

6. Fantasma I – Crea la imagen de un objeto o ser que se moverá como quiera el lanzador mientras esté concentrado. Cuando deje de hacerlo la imagen permanecerá pero dejará de moverse (puede volver a concentrarse después para mover el fantasma). La imagen debe estar dentro del área de efecto.

7. Encanto Leve – Este hechizo sólo puede lanzarse sobre un objeto inanimado de hasta 5 kilos + nivel del lanzador. Altera la apariencia visual del objeto, ocultando su forma real.

8. Ilusión III – Como *Ilusión II*, excepto que puedes escoger dos opciones.

10. Ilusión en Espera I – Como *Espejismo Sonoro/Lumínico*, excepto que el hechizo puede retardarse hasta 24 horas o hasta que sea activado después de: **a)** un período de tiempo, **b)** movimientos especificados, o **c)** sonidos especificados.

11. Ilusión IV – Como *Ilusión II*, excepto que puedes escoger tres opciones.

12. Fantasma II – Como *Fantasma I*, excepto que puedes elegir una de las siguientes opciones: **a)** añade un sonido o **b)** dobla la duración o **c)** dobla el alcance o **d)** dobla el radio de la esfera que delimita el tamaño de la imagen o **e)** puedes crear otra imagen móvil (todos los fantasmas deben estar dentro del campo de visión del hechicero y dentro del alcance del hechizo).

14. Ilusión en Espera II – Como *Ilusión II*, excepto que puede retrasarse como en *Ilusión en Espera I*.

15. Ilusión V – Como *Ilusión II*, excepto que puedes escoger cuatro opciones.

17. Fantasma III – Como *Fantasma II*, excepto que puedes escoger dos opciones.

19. Ilusión en Espera III – Como *Ilusión III*, excepto que puede retrasarse como en *Ilusión en Espera I*.

20. Ilusión VII – Como *Ilusión II*, excepto que puedes escoger seis opciones.

25. Ilusión en Espera V – Como *Ilusión V*, excepto que puede retrasarse como en *Ilusión en Espera I*.

30. Ilusión X – Como *Ilusión II*, excepto que puedes escoger nueve opciones.

50. Fantasma V – Como *Fantasma II*, excepto que puedes escoger cuatro opciones.

Notas especiales

1) Si hay que elegir más de una opción, puedes repetirla más de una vez. Por ejemplo, si hay disponibles dos opciones, puedes doblar el alcance de una *Ilusión* a 30 metros y luego otra vez hasta 60 metros.

LISTAS ABIERTAS DE MENTALISMO 2.4

ILUSIONES

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Inflexión	30 m³	10 min./nivel	30 m	E
☐ 2)					
☐ 3)	Espejismo Sonoro/Lumínico	3 m R	1 min./nivel	15 m	E
☐ 4)					
☐ 5)	Ilusión II	3 m R	1 min./nivel	15 m	E
☐ 6)	Fantasma I	3 m R	1 min./nivel(C)	30 m	E
☐ 7)	Encanto Leve	1 objeto	1 día/nivel	15 m	E
☐ 8)	Ilusión III	3 m R	1 min./nivel	15 m	E
☐ 9)					
☐ 10)	Ilusión en Espera I	3 m R	varía	15 m	E
☐ 11)	Ilusión IV	3 m R	1 min./nivel	15 m	E
☐ 12)	Fantasma II	3 m R	1 min./ivel(C)	30 m	E
☐ 13)					
☐ 14)	Ilusión en Espera II	3 m R	varía	15 m	E
☐ 15)	Ilusión V	3 m R	1 min./nivel	15 m	E
☐ 16)					
☐ 17)	Fantasma III	3 m R	1 min./ivel(C)	30 m	E
☐ 18)					
☐ 19)	Ilusión en Espera III	3 m R	varía	15 m	E
☐ 20)	Ilusión VII	3 m R	1 min./nivel	15 m	E
☐ 25)	Ilusión en Espera V	3 m R	varía	15 m	E
☐ 30)	Ilusión X	3 m R	1 min./nivel	15 m	E
☐ 50)	Fantasma V	3 m R	1 min./nivel(C)	30 m	E

2) Las ilusiones creadas con los hechizos de esta lista son "reales" ya que pueden ser vistos o escuchados. Detectar que es una ilusión sólo puede conseguirse a través de hechizos o el uso de sentidos (es decir, lo alcanzas pero no lo sientes).

3) Consulta **RMF** Apéndice A-9.17.14 (p.206) o la Sección 15.14 (p.98) para más información.



LISTAS ABIERTAS DE MENTALISMO 2.5

INVESTIGACIÓN

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Sentir Objeto	1 objeto	-	contacto	I
☐ 2)	Detectar Poder	varia	1min/nivel(C)	contacto	I
☐ 3)	Orígenes	1 objeto	-	contacto	I
☐ 4)					
☐ 5)	Detectar Maldición	1 objeto	-	contacto	I
☐ 6)	Conocimiento del Poder	1 objeto	-	contacto	I
☐ 7)	Conocimiento de las Rocas	1 roca	-	contacto	I
☐ 8)	Visión del Objeto	1 objeto	varia	contacto	I
☐ 9)					
☐ 10)	Investigación	1 objeto	-	contacto	I
☐ 11)	Visión del Pasado I	varia	varia	contacto	I
☐ 12)					
☐ 13)	Conocim. de los Objetos	1 objeto	-	contacto	I
☐ 14)					
☐ 15)	Recuerdo de la Muerte	varia	varia	contacto	I
☐ 16)					
☐ 17)	Congelar el Pasado	1 hechizo	varia	uno mismo	I
☐ 18)					
☐ 19)	Analizar Objeto	1 objeto	-	15 cm	I
☐ 20)	Visión del Pasado II	varia	varia	contacto	I
☐ 25)	Visión del Pasado III	varia	varia	contacto	I
☐ 30)	Visión del Pasado IV	varia	varia	contacto	I
☐ 50)	Visión del Pasado Verdad.	uno mismo	varia	contacto	I

Investigación

1. Sentir Objeto – El lanzador obtiene una idea básica del propósito del objeto.

2. Detectar Poder – Detecta el poder de un objeto, pero no a qué reino pertenece o el nivel del mismo: el lanzador puede concentrarse en un objeto diferente cada asalto.

3. Orígenes – Proporciona una idea general del lugar de origen de un objeto.

5. Detectar Maldición – Detecta si el objeto tiene alguna maldición.

6. Conocimiento del Poder – Proporciona los orígenes del poder de un objeto.

7. Conocimiento de las Rocas – Da detalles de dónde, cuándo y cómo fue trabajado el trozo de roca examinado.

8. Visión del Objeto – Proporciona una visión de un suceso importante en el pasado del objeto.

10. Investigación – Otorga detalles significativos sobre el propósito y fabricación del objeto (pero no especifica los poderes que tiene).

11. Visión del Pasado I – El hechicero obtiene una visión del pasado hasta 1 hora por nivel. El momento deseado puede determinarse con una aproximación de ± 30 minutos. La visión debe estar asociada con un objeto o lugar, y puede durar 1 minuto por nivel si el hechicero se concentra y permanece inactivo.

13. Conocimiento de los Objetos – Proporciona los poderes y capacidades principales de un objeto.

15. Recuerdo de la Muerte – Proporciona una visión de cómo ha muerto una persona y de su asesino. Este hechizo debe ejecutarse antes de 24 horas de la muerte. Además, debe hacerse en el lugar del asesinato o en presencia del cuerpo.

17. Congelar el Pasado – Cuando se lanza antes de un hechizo de *Visión del Pasado*, permitirá al hechicero situarse en un evento específico del pasado del objeto o lugar, y examinarlo luego con una *Visión del Pasado*.

19. Analizar Objeto – Proporciona una descripción completa de los poderes, propósitos y fabricación de un objeto (puede modificarse si es extremadamente poderoso).

20. Visión del Pasado II – Como *Visión del Pasado I*, excepto que el rango de tiempo es de 1 día por nivel (con un error de ± 1 hora) y la visión puede durar hasta 10 minutos por nivel.

25. Visión del Pasado III – Como *Visión del Pasado I*, excepto que el rango de tiempo es de 1 mes por nivel (con un error de ± 1 día) y la visión puede durar hasta 1 hora por nivel.

30. Visión del Pasado IV – Como *Visión del Pasado I*, excepto que el rango de tiempo es de 1 año por nivel (con un error de ± 1 semana) y la visión puede durar hasta 5 horas por nivel.

50. Visión del Pasado Verdadera – Como *Visión del Pasado I*, excepto que el rango de tiempo es de 10 años por nivel (con un error de ± 1 mes) y la visión puede durar hasta 10 horas por nivel (cada hora del pasado realmente sucede en 10 minutos de tiempo real).

Notas especiales

1) Una "maldición" es algo de naturaleza perjudicial y mágica (por ejemplo, hecho con la lista de Maldiciones, consulta el **Manual de Hechizos: de Canalización** Sección 10.1). El DJ puede decidir que los hechizos de "maldiciones" de esta lista sólo se aplican a maldiciones mágicas.

2) Consulta **RMF** Apéndice A-9.17.13 (p.206) o la Sección 15.13 (p.98) para más detalles sobre los hechizos de información.



Ocultación

1. Difuminar – El lanzador parece difuminado para los atacantes, restando 10 de todos los ataques que se dirijan contra él.

2. Sombra – El lanzador y los objetos que porte parecen ser una sombra, siendo casi invisible en las zonas oscuras (la mayoría de las veces esto puede proporcionar una bonificación especial entre +25 y +75 a las maniobras de Acechar/Escondarse).

3. Inadvertido – Un sólo objeto se vuelve invisible (1 ornamento, 1 cuerpo desnudo, etc.) durante 24 horas o hasta que reciba un golpe violento (ser golpeado por un arma, caer, etc.) o el objeto haga un movimiento violento (es decir, un ataque). Consulta la Sección 15.5 (p.96) para más información sobre la invisibilidad.

4. Ocultación I – [Mod. TR: -50] El objetivo tiene que hacer un TR; si falla el lanzador será para él totalmente invisible, aunque los demás podrán verlo. Si el hechicero realiza una acción obvia (por ejemplo, hablar, mover un objeto, etc.) el objetivo puede hacer otra TR (el DJ debe estimar los modificadores apropiados a aplicar a esta TR según la acción realizada por el lanzador del hechizo). Si ataca al objetivo, deberá hacer otra TR modificada en +50. Si el lanzador se concentra (50% de la actividad) puede alargar la duración del hechizo indefinidamente (durante tanto tiempo como se concentre).

5. Aspectos I – Ilusión menor que permite al lanzador aparentar ser como cualquier figura humanoide dentro de un 20% de su tamaño. Consulta la Sección 15.14 (p.98) para más información sobre las ilusiones.

6. Ocultación III – Como *Ocultación I*, excepto que el lanzador puede afectar a 3 objetivos (el lanzador debe hacer una tirada de ataque básica que se aplica a todos ellos).

7. Esfera de Ocultación I – Como *Ocultación I*, excepto que cualquier objetivo en el área de efecto deberá hacer la TR (una tirada de ataque básica para todos ellos). Una vez un objetivo tenga éxito en la TR no deberá volver a hacerla contra este hechizo.

8. Ocultación V – Como *Ocultación I*, excepto que el lanzador puede afectar a 5 objetivos (el lanzador debe hacer una tirada de ataque básica que se aplica a todos ellos).

9. Esfera de Ocultación II – Como *Esfera de Ocultación I*, excepto por el área de efecto.

10. Sombra del Mentalista I – Crea un duplicado del lanzador; si se concentra, puede moverlo a voluntad; si no, hará lo mismo que haga él. El duplicado sólo puede moverse dentro del área de efecto. Si el lanzador se concentra, puede "fundirse" con el duplicado y volver a separarse (haciendo difícil discernir quién es el hechicero "real").

11. Aspectos II – Como *Aspectos I*, excepto que la ilusión puede incluir sonidos y voces.

12. Ocultación X – Como *Ocultación I*, excepto que el lanzador puede afectar a 10 objetivos (el lanzador debe hacer una tirada de ataque básica que se aplica a todos ellos).

13. Esfera de Ocultación III – Como *Esfera de Ocultación I*, excepto por el área de efecto.

14. Desplazar I – El objetivo se muestra desplazado del lugar donde está actualmente. Los ataques no tienen efecto el 10% de las veces. Cada vez que un enemigo no acierta, la probabilidad de no acertar otra vez cae un 5%.

15. Camuflaje – El hechicero y los objetos que lleve toman la textura visual, color y forma de entorno circundante. Será casi invisible si no se mueve (bonificación especial +200

LISTAS ABIERTAS DE MENTALISMO 2.6

OCULTACIÓN

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Difuminar *	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
2)	Sombra	uno mismo	10min/nivel	uno mismo	U
3)	Inadvertido	objeto	24 horas	contacto	U
4)	Ocultación I	1 objetivo	1min/nivel(C)	3m/nivel	Fm
5)	Aspectos I	uno mismo	1hora/nivel	uno mismo	F
6)	Ocultación III	3 objetivos	1min/nivel(C)	3m/nivel	Fm
7)	Esfera de Ocultación I	3 m R	C	uno mismo	Fm
8)	Ocultación V	5 objetivos	1min/nivel(C)	3m/nivel	Fm
9)	Esfera de Ocultación II	6 m R	C	uno mismo	Fm
10)	Sombra del Mentalista I	varía	1 min./nivel	30 m	F
11)	Aspectos II	uno mismo	1hora/nivel	uno mismo	F
12)	Ocultación X	10 objetivos	1min/nivel(C)	3m/nivel	Fm
13)	Esfera de Ocultación III	9 m R	C	uno mismo	Fm
14)	Desplazar I	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	F
15)	Camuflaje	uno mismo	10min/nivel	uno mismo	F
16)	Ocultación XX	20 objetivos	1min/nivel(C)	3m/nivel	Fm
17)					
18)	Desplazar II	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	F
19)	Esfera de Ocultación V	15 m R	C	uno mismo	Fm
20)	Sombra del Mentalista II	-	1min/nivel	30 m	F
25)	Desplazar III	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	F
30)	Camuflaje Verdadero	uno mismo	10min/nivel	uno mismo	F
50)	Ocultación Verdadera	1objetivo/nivel	1min/nivel(C)	varía	Fm

a las maniobras de Escondarse) y una bonificación especial +50 a las maniobras de Acechar (si se concentra). Este hechizo no es acumulativo con el de *Sombra*.

16. Ocultación XX – Como *Ocultación I*, excepto que el lanzador puede afectar a 20 objetivos (el lanzador debe hacer una tirada de ataque básica que se aplica a todos ellos).

18. Desplazar II – Como *Desplazar I*, excepto que la probabilidad es de un 20%.

19. Esfera de Ocultación V – Como *Esfera de Ocultación I*, excepto por el área de efecto.

20. Sombra del Mentalista II – Como *Sombra del Mentalista I*, excepto que hay dos copias.

25. Desplazar III – Como *Desplazar I*, excepto que la probabilidad es de un 30%.

30. Camuflaje Verdadero – Como *Camuflaje*, excepto que no requiere concentración mientras se mueve y que la bonificación a Acechar es 75.

50. Ocultación Verdadera – Como *Ocultación I*, excepto que el lanzador puede afectar a tantos objetivos como niveles tenga y que el alcance sólo está limitado por su campo de visión.

Notas especiales

1) Los hechizos de ocultación no son hechizos de *Invisibilidad* y no se les aplica ninguna de las reglas para éstos (por ejemplo, el lanzador no se vuelve "visible" cuando ataca o es golpeado, etc.).

2) Consulta la Sección 15.14 (p.98) para más información sobre las ilusiones.

LISTAS ABIERTAS DE MENTALISMO 2.7

PRESENTIMIENTOS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Presentir Proyectil *	1 proyectil	-	uno mismo	I
☐ 2)	Presentir Golpe *	1 ataque	-	uno mismo	I
☐ 3)	Adivinación *	uno mismo	-	uno mismo	I
☐ 4)	Presentir Hechizo *	1 hechizo	-	uno mismo	I
☐ 5)	Intuiciones I	uno mismo	-	uno mismo	I
☐ 6)	Presentir Hostilidad	3 m.R.	-	3 m	I
☐ 7)					
☐ 8)	Sueño I	uno mismo	sueño	uno mismo	I
☐ 9)	Sentido de las Habitaciones I	uno mismo	varía	30 m	I
☐ 10)	Presentimientos *	1 ser	-	30 m	Pm
☐ 11)	Intuiciones II	uno mismo	-	uno mismo	I
☐ 12)	Sentido de las Habitaciones II	uno mismo	varía	30 m	I
☐ 13)	Presentir Hostilidad Verd.	3 m.R./nivel	1min/nivel(C)	3m/nivel	I
☐ 14)	Sueño II	uno mismo	sueño	uno mismo	I
☐ 15)	Present. de Hechizo *	uno mismo	-	30 m	Pm
☐ 16)	Sentido de las Habitaciones III	uno mismo	varía	30 m	I
☐ 17)	Sueño III	uno mismo	sueño	uno mismo	I
☐ 18)					
☐ 19)	Sentido de las Habit. Verd.	uno mismo	varía	30 m	I
☐ 20)	Intuiciones Verdadera	uno mismo	-	uno mismo	Pm
☐ 25)	Presentimientos Verdadero*	uno mismo	-	30 m	Pm
☐ 30)	Sueño V	uno mismo	sueño	uno mismo	I
☐ 50)	Present. de Hechizo Verd.*	uno mismo	-	30 m	I

Presentimientos

1. Presentir Proyectil – El lanzador notará cualquier proyectil disparado contra él en este asalto. Si es capaz de moverse, obtendrá una bonificación especial +50 a su BD contra el ataque de proyectil que elija. Para que sea efectivo el lanzador tiene que moverse significativamente para evitar el ataque.

2. Presentir Golpe – Como *Presentir Proyectil*, excepto que se aplica a cualquier ataque cuerpo a cuerpo.

3. Adivinación – Cuando el lanzador tenga que tomar una elección sobre lo que tenga muy poca o ninguna información (por ejemplo, qué pasillo le llevará a la salida con más rapidez) este hechizo le permitirá determinar cual es la elección correcta en un 75% de las veces; el Director de Juego lo determinará con una tirada d100: elección correcta con un 26-100 e incorrecta con un 01-25).

4. Presentir Hechizo – Como *Presentir Proyectil*, excepto que se aplica a ataques de hechizos. El lanzador obtiene una bonificación especial +50 a su BD contra ataques elementales dirigidos; o +20 contra ataques elementales de área; o una penalización especial -10 contra los ataques de hechizos básicos.

5. Intuiciones I – El lanzador obtiene una visión de lo que probablemente pasará en el siguiente minuto si se realiza la acción especificada.

6. Presentir Hostilidad – El lanzador está prevenido de cualquier ser que tenga intenciones hostiles contra él dentro del área de efecto. La hostilidad debe ser específicamente contra el lanzador y activa (es decir, el ser intenta realizar una acción agresiva), no pasiva (es decir, no tiene intención de hacer nada).

8. Sueño I – El hechicero tiene un sueño relacionado con el tema que decidió antes de retirarse. Este hechizo sólo pue-

de usarse una vez por noche. Deberá dormir un ciclo normal de sueño para que funcione.

9. Sentido de las Habitaciones I – El lanzador tiene una visión de lo que ha ocurrido en una habitación o lugar; hasta 1 minuto por nivel en el pasado. El tamaño de la habitación está limitado por el área de efecto.

10. Presentimientos – Predice las acciones más probables de un ser (el objetivo) para el siguiente asalto; no se obtendrá ningún detalle (sólo si atacará cuerpo a cuerpo, lanzará un hechizo; pero no el tipo de ataque o el hechizo determinado). Esto permitirá al lanzador declarar las acciones que realizará después de oír lo que hará el objetivo. Observa que el objetivo es libre de cambiar la acción declarada con las penalizaciones pertinentes.

11. Intuiciones II – Como *Intuiciones I*, excepto que el hechicero podrá vislumbrar hasta 2 minutos en el futuro.

12. Sentido de las Habitaciones II – Como *Sentido de las Habitaciones I*, excepto que el límite es de 1 hora por nivel.

13. Presentir Hostilidad Verdadera – Como *Presentir Hostilidad*, excepto por el área de efecto, la duración y el alcance.

14. Sueño II – Como *Sueño I*, excepto que el límite es de 2 sueños por noche sobre diferentes temas.

15. Presentimiento de Hechizo – Como *Presentimientos*, excepto que si la acción es la ejecución de un hechizo, sabrá qué hechizo es y el objetivo del mismo.

16. Sentido de las Habitaciones III – Como *Sentido de las Habitaciones I*, excepto que el límite es de 1 día por nivel.

17. Sueño III – Como *Sueño I*, excepto que el límite es de 3 sueños por noche sobre diferentes temas.

19. Sentido de las Habitaciones Verdadero – Como *Sentido de las Habitaciones I*, excepto que el límite es de 1 semana por nivel.

20. Intuiciones Verdadera – Como *Intuiciones I*, excepto que el tiempo límite en el futuro será de 1 minuto por nivel.

25. Presentimientos Verdadero – Como *Presentimientos*, excepto que el hechicero puede predecir las acciones de todos los seres a menos de 30 metros de él.

30. Sueño V – Como *Sueño I*, excepto que el límite es de 5 sueños por noche en cualquier combinación de temas que desee el lanzador.

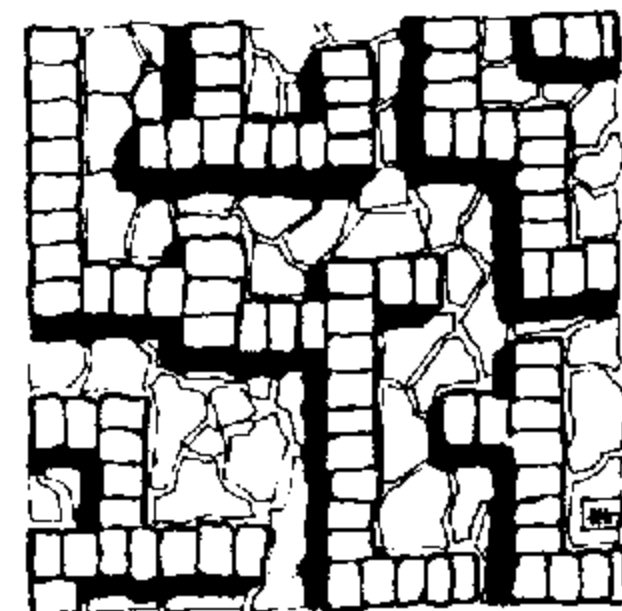
50. Presentimiento de Hechizo Verdadero – Como *Presentimientos Verdadero*, excepto que sabrá qué hechizos son y sus objetivos.

Notas especiales

1) Cuando use *Adivinación*, el lanzador debe tener opciones limitas (es decir, finitas y determinadas). Después de realizar el hechizo, no podrá volver a lanzar otra *Adivinación* sobre la misma información hasta que el rango a la habilidad para esta lista haya aumentado.

2) Cuando trate con *Sueño*, el DJ deberá usar la simbología (consulta **RMF** Apéndice A-9.17.16, p.207 y la Sección 15.16, p.99 de este libro).

3) Consulta **RMF** Apéndice A-9.17.13 (p.206) y Sección 15.13 (p.98) de este libro para tener más datos sobre los hechizos de información.



Resistencia a los hechizos

1. Protección I – Resta 5 de todas las tiradas de ataques elementales contra el lanzador y suma 5 a todas sus TR contra hechizos.

2. Cancelar Mentalismo – Cuando el lanzador sea objetivo de un hechizo del reino de Mentalismo, el hechizo “re- ción lanzado” debe primero hacer una TR antes afectar a su objetivo. Para esta TR, cada hechizo tiene un nivel igual al nivel de su lanzador. Si el hechizo pasar la TR, podrá elegir su objetivo de manera normal; de cualquier otra manera el hechizo no tendrá efecto sobre su objetivo.

4. Cancelar Esencia – Como *Cancelar Mentalismo*, excepto que afecta a hechizos del reino de Esencia.

5. Protección II – Como *Protección I*, excepto que la bonificación es 10.

6. Cancelar Canalización – Como *Cancelar Mentalismo*, excepto que afecta a hechizos del reino de Canalización.

8. Escudo Mental – Crea un escudo brillante delante del lanzador que resta 10 de todas las tiradas de ataque de Mentalismo frontales (básicos y elementales). Además, si el lanzador no realiza ninguna otra acción durante un asalto, puede “parar” (como con un escudo normal) un ataque de hechizo. La bonificación de la parada es de 10 más el rango a la habilidad en esta lista de hechizos del lanzador.

10. Escudo de Esencia – Como *Escudo Mental*, excepto que es efectivo sólo contra hechizos de Esencia.

11. Protección III – Como *Protección I*, excepto que la bonificación es 15.

13. Escudo de Canalización – Como *Escudo Mental*, excepto que es efectivo sólo contra hechizos de Canalización.

15. Escudo contra Hechizos II – Como *Escudo Mental*, excepto que es efectivo contra dos de los tres reinos.

17. Protección V – Como *Protección I*, excepto que la bonificación es 25.

19. Escudo contra Hechizos Verdadero – Como *Escudo Mental*, excepto que es efectivo contra todos los hechizos.

20. Resistencia contra Mentalismo – Proporciona una bonificación especial +50 a todas las TR contra hechizos de Mentalismo.

25. Resistencia contra Esencia – Como *Resistencia contra Mentalismo*, excepto que sólo se aplica contra hechizos de Esencia.

30. Resistencia contra Canalización – Como *Resistencia contra Mentalismo*, excepto que sólo se aplica contra hechizos de Canalización.

50. Resistencia Verdadera – Como *Resistencia contra Mentalismo*, excepto que se aplica contra hechizos de dos de los tres reinos.

LISTAS ABIERTAS DE MENTALISMO 2.8

RESIST. A LOS HECHIZOS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Protección I	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 2)	Cancelar Mentalismo	1 hechizo	C	uno mismo	F
☐ 3)					
☐ 4)	Cancelar Esencia	1 hechizo	C	uno mismo	F
☐ 5)	Protección II	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 6)	Cancelar Canalización	1 hechizo	C	uno mismo	F
☐ 7)					
☐ 8)	Escudo Mental	uno mismo	C	uno mismo	U
☐ 9)					
☐ 10)	Escudo de Esencia	uno mismo	C	uno mismo	U
☐ 11)	Protección III	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 12)					
☐ 13)	Escudo de Canalización	uno mismo	C	uno mismo	U
☐ 14)					
☐ 15)	Escudo contra Hechizos II	uno mismo	C	uno mismo	U
☐ 16)					
☐ 17)	Protección V	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 18)					
☐ 19)	Escudo contra Hech. Verd.	uno mismo	C	uno mismo	U
☐ 20)	Resist. contra Mentalismo	uno mismo	C	uno mismo	U
☐ 25)	Resist. contra Esencia	uno mismo	C	uno mismo	U
☐ 30)	Resist. contra Canalización	uno mismo	C	uno mismo	U
☐ 50)	Resistencia Verdadera	uno mismo	C	uno mismo	U



LISTAS ABIERTAS DE MENTALISMO 2.9

RESISTENCIA AL DAÑO

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Resistencia al Calor *	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 2)	Resistencia al Frío *	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 3)					
☐ 4)					
☐ 5)	Fin del Sufrimiento I *	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 6)	Alivio de Aturdimiento I *	uno mismo		uno mismo	Us
☐ 7)	Resistir Veneno *	uno mismo	C	uno mismo	Us
☐ 8)					
☐ 9)					
☐ 10)	Fin del Sufrimiento II *	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 11)	Alivio de Aturdimiento III *	uno mismo		uno mismo	Us
☐ 12)	Neutralizar Veneno *	uno mismo	varia	uno mismo	Us
☐ 13)					
☐ 14)	Despertar *	uno mismo		uno mismo	Us
☐ 15)	Fin del Sufrimiento III *	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 16)					
☐ 17)	Resist. al Calor Verdadera *	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 18)	Resist. al Frío Verdadera *	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 19)					
☐ 20)	Fin del Sufrimiento IV *	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 25)	Neutralizar Veneno Verd. *	uno mismo	varia	uno mismo	Us
☐ 30)	Despertar Verdadero *	uno mismo		uno mismo	Us
☐ 50)	Fin del Sufrimiento Verd. *	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U

Resistencia al daño

1. Resistencia al Calor – Protege al objetivo del calor natural hasta 77°C (como si la temperatura fuese de 21°C). Para temperaturas superiores a 77°C, aumenta uno por cada grado por encima de 77°C para determinar el calor efectivo sobre el objetivo. Además, recibe +20 a todas las TR contra hechizos y ataques de calor (+20 BD contra ataques elementales de fuego y calor). Si el objetivo se aleja más de 3 metros del lanzador el hechizo se anula.

2. Resistencia al Frío – Protege al objetivo del frío natural hasta 7°C bajo cero (como si la temperatura fuese de 21°C). Para temperaturas inferiores a 7°C, resta uno por cada grado por debajo de 7°C bajo cero para determinar el frío efectivo sobre el objetivo. Además, recibe +20 a todas las TR contra hechizos y ataques de frío (+20 BD contra ataques elementales de frío e hielo). Si el objetivo se aleja más de 3 metros del lanzador el hechizo se anula.

5. Fin del Sufrimiento I – El lanzador es capaz de aguantar un 25% más de puntos de daño (redondeando hacia abajo) antes de caer inconsciente. Los puntos de daño siguen apuntándose y permanecerán cuando acabe la duración del hechizo.

6. Alivio de Aturdimiento I – Elimina un asalto de aturdimiento acumulado.

7. Resistir Veneno – Retarde los efectos de un veneno mientras el lanzador se concentre en el hechizo.

10. Fin del Sufrimiento II – Como *Fin del Sufrimiento I*, excepto que puede aguantar un 50% más de puntos de daño.

11. Alivio de Aturdimiento III – Como *Alivio del Aturdimiento I*, excepto que elimina 3



12. Neutralizar Veneno – El hechicero tendrá un 50% de probabilidades de neutralizar un veneno (modificado según la potencia del mismo) si se concentra durante una hora o está inconsciente. En cualquier caso, retrasará el efecto del veneno mientras esté concentrado.

14. Despertar – Despertará al hechicero de cualquier sueño no natural (por ejemplo, un hechizo de *Dormir*, una droga, etc.). Tardará un asalto en hacerlo.

15. Fin del Sufrimiento III – Como *Fin del Sufrimiento I*, excepto que puede aguantar un 75% más de puntos de daño.

17. Resistencia al Calor Verdadera – Como *Resistencia al Calor*, excepto que el lanzador también será inmune al calor natural y sólo recibirá un 50% del daño provocado por hechizos de calor.

18. Resistencia al Frío Verdadera – Como *Resistencia al Frío*, excepto que el lanzador también será inmune al frío natural y sólo recibirá un 50% del daño provocado por hechizos de frío.

20. Fin del Sufrimiento IV – Como *Fin del Sufrimiento I*, excepto que puede aguantar un 100% más de puntos de daño.

25. Neutralizar Veneno Verdadero – Como *Neutralizar Veneno*, excepto que la probabilidad es de un 100% (modificada).

30. Despertar Verdadero – Como *Despertar*, excepto que no hay retraso y puede usarse con el sueño normal, activándose el hechizo cuando se cumpla cierto requisito (por ejemplo, un ataque, peligro, etc.).

50. Fin del Sufrimiento Verdadero – Como *Fin del Sufrimiento IV*, excepto que el hechicero ignorará todo el daño, estando activo hasta que reciba más de: [2 x puntos de vida normales + Constitución temporal]. Es decir, ignorará todas las penalizaciones por heridas (modificadores negativos a las acciones). Cuando exceda el límite, morirá debido al trauma.

Notas especiales

Consulta la Sección 24.1 de **RMF** (p.75) para más información sobre la curación.

Resplandor

1. Proyección de Luz – De la palma del lanzador surge un rayo de luz (como una linterna) de 15 metros de longitud. Si el lanzador cierra su puño la luz se “apagará”; cuando habrá su puño la luz volverá (mientras el hechizo no haya expirado su tiempo máximo de duración).

2. Brillo – Crea un pequeño punto de luz de 2,5 centímetros de diámetro que brilla levemente. Proporciona suficiente luz como para que *Visión Nocturna* funcione; pero no la suficiente para permitir mucha movilidad en la oscuridad.

3. Luz I – Ilumina un área de 3 metros de radio alrededor del punto tocado; si es un objeto o ser móvil, la luz se moverá con el ser / objeto.

4. Aura Propia – Crea un aura brillante alrededor del objetivo, haciéndole parecer más poderoso y restando 5 de todos los ataques que le hagan.

5. Erupción de Luz – [Mod. TR: -10] Crea una esfera de 3 metros de radio de intensa luz, todos los que se encuentren dentro deben estar aturcidos 1 asalto por cada 10 puntos de fallo en la TR.

6. Rayo de Descarga – Surge un rayo de luz intensa de la palma de la mano del lanzador; los resultados se determinan en la Tabla de Ataques de Hechizos con Rayo A-10.9.9 (p.228).

7. Oscuridad I – Como *Luz I*, excepto que crea una esfera de oscuridad normal de 3 metros de radio.

8. Aura Verdadera – Como *Aura Propia*, excepto que el objetivo parece realmente poderoso; resta 15 de todos los ataques que le hagan.

10. Luz V – Como *Luz I*, excepto que el radio es de 15 metros.

11. Oscuridad V – Como *Oscuridad I*, excepto que el radio es de 15 metros.

13. Matiz – Hace que un objeto de hasta 30 metros cúbicos brille con el color deseado.

15. Luz de Aviso – De la palma de la mano del hechicero surge un rayo de luz (de cualquier color) de hasta 7,5 kilómetros de largo.

16. Oscuridad Mayor – Como *Oscuridad I*, excepto que el radio es de 30 metros por nivel.

18. Luz Total – Como *Luz I*, excepto que el radio es de 30 metros y es comparable a la luz en pleno día. Toda la oscuridad mágica queda anulada mientras dure este hechizo.

19. Oscuridad Total – Oscurece un radio de 30 metros donde no podrá existir luz natural y en la que la luz mágica (excepto la de Luz Total) deberá pasar con éxito una TR o ser anulada.

20. Rayos Solares – Concentra la luz del sol como una lente, concentrándola inicialmente sobre un punto. Después del primer asalto, podrá moverse a una velocidad de 0,3 metros por asalto. Atravesará y quemará en un diámetro de 0,3 metros hasta 0,3 metros por asalto (para la madera), 10 centímetros por asalto (para la piedra), o 2,5 centímetros por asalto (para el metal). Este hechizo no puede usarse en combate (ya que los enemigos puede esquivarlo con facilidad). Sin embargo, si se usa sobre un objetivo inmóvil, consulta el hechizo de *Mano Ardiente* para la resolución del daño.

25. Rayos Solares Verdadero – Como *Rayos Solares*, excepto que no necesita la luz del sol para funcionar.

30. Mano Ardiente – Como *Rayos Solares*, excepto que el alcance y el foco se encuentran a 15 centímetros de la palma abierta del hechicero (su brazo es inmune) y que puede

LISTAS ABIERTAS DE MENTALISMO 2.10

RESPLANDOR

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Proyección de Luz	rayo de 15 m	10min/nivel	uno mismo	E
2)	Brillo	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	E
3)	Luz I	3m R	10min/nivel	contacto	E
4)	Aura Propia	uno mismo	10min/nivel	uno mismo	U
5)	Erupción de Luz	3m R	-	30 m	F
6)	Rayo de Descarga	1 objetivo	-	30 m	ED
7)	Oscuridad I	3m R	10min/nivel	contacto	E
8)	Aura Verdadera	uno mismo	10min/nivel	uno mismo	U
9)					
10)	Luz V	15m R	10min/nivel	contacto	E
11)	Oscuridad V	15m R	10min/nivel	contacto	E
12)					
13)	Matiz	30 m3	10min/nivel	contacto	U
14)					
15)	Luz de Aviso	7,5 km R	C	uno mismo	E
16)	Oscuridad Mayor	30 m/nivel	10min/nivel	contacto	E
17)					
18)	Luz Total	30m R	1 min./nivel	contacto	E
19)	Oscuridad Total	30m R	1 min./nivel	contacto	E
20)	Rayos Solares	1 punto	C	150 m	E
25)	Rayos Solares Verdadero	1 punto	C	150 m	E
30)	Mano Ardiente	1 punto	C	15 cm	E
50)	Mano Ardiente Verdadera	1 punto	C	15 cm	E

moverse a una velocidad de 3 metros por asalto. Puede usarse cuerpo a cuerpo; consulta la Tabla de Ataque de Rayo de Fuego 13.5, p.84, (haciendo doble puntos de daño) con una BO igual a (30 + la bonificación a la habilidad de Hechizos Dirigidos con *Mano Ardiente*). Si el ataque pifa (01-02 TSM), el hechicero sufrirá un crítico ‘C’ de Calor automáticamente.

50. Mano Ardiente Verdadera – Como *Mano Ardiente*, excepto que no necesita la luz del sol para funcionar.

Notas especiales

Ninguno de los hechizos de *Aura* (*Aura Propia* y *Aura Verdadera*) son acumulativos entre ellos ni con hechizos de *Difuminar*.



LISTAS CERRADAS DE MENTALISMO 3.1

CAMBIO

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Equilibrio *	uno mismo	varía	uno mismo	U
☐ 2)	Dislocamiento	uno mismo	C	uno mismo	U
☐ 3)	Cambio de Apariencia	uno mismo	10min/nivel	uno mismo	U
☐ 4)					
☐ 5)	Respirar en el Agua	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 6)					
☐ 7)	Metamorfosis	uno mismo	10min/nivel	uno mismo	U
☐ 8)	Respirar Gases	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 9)					
☐ 10)	Cambio de Apariencia Mayor	uno mismo	1hora/nivel	uno mismo	U
☐ 11)	Respiración Cambiante	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 12)					
☐ 13)	Cambio	uno mismo	10min/nivel	uno mismo	U
☐ 14)					
☐ 15)	Forma Sólida	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 16)					
☐ 17)					
☐ 18)	Cambiaformas	uno mismo	10min/nivel	uno mismo	U
☐ 19)					
☐ 20)	Forma Acuática	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 25)	Forma Nebulosa	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 30)	Maestría de las Formas	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 50)	Maestría del Cambio	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U

a un 200% de su masa. El lanzador no ganará ninguna capacidad debido al cambio.

15. Forma Sólida – El hechicero se transformará hasta parecer hecho de piedra muy densa (no podrá moverse ni lanzar hechizos).

18. Cambiaformas – Como *Metamorfosis*, excepto que podrá asumir cualquier forma deseada mientras dure el hechizo. El cambio tardará un asalto de concentración en surtir efecto.

20. Forma Acuática – El hechicero tomará la forma de una masa de agua, capaz de escurrirse por grietas como si fue un líquido. Podrá viajar a través del agua a una velocidad de 15 kilómetros por hora. El lanzador no podrá ejecutar hechizos mientras tenga esta forma.

25. Forma Nebulosa – El lanzador tomará la forma de la niebla, capaz de escurrirse por grietas, extenderse hasta ser casi invisible, etc. Podrá volar a una velocidad de 30 kilómetros por hora. El hechicero no podrá ejecutar hechizos mientras tenga esta forma.

30. Maestría de las Formas – Como *Forma Acuática* y *Forma Nebulosa*, excepto que podrá cambiar entre ambas a voluntad. Cada cambio tardará un asalto de concentración.

50. Maestría del Cambio – Como *Cambio* y *Maestría de las Formas*, excepto que todas las formas serán intercambiables a voluntad. Cada cambio tardará un asalto en producirse. El hechicero podrá variar su masa entre un 10% y un 100%.

Notas especiales

Consulta la Sección 15.20 (p.109) para más información sobre las capacidades que se obtienen cuando se cambia de forma.

Cambio

1. Equilibrio – Proporciona una bonificación especial +50 a cualquier tirada para maniobras lentas que requieran equilibrio (por ejemplo, andar por una repisa de 8 centímetros de ancho, etc.).

2. Dislocamiento – Permite al lanzador dislocar articulaciones, contraer músculos, etc. para escapar de grilletes o ataduras y para deslizarse por lugares pequeños. Proporciona una bonificación especial +25 a +50 a las maniobras de Contorsionismo.

3. Cambio de Apariencia – El lanzador altera la apariencia y forma de su cara; puede especificar a una persona en concreto pero el cambio no será exacto.

5. Respirar en el Agua – Mientras dure el hechizo el hechicero podrá respirar agua, pero no aire.

7. Metamorfosis – El lanzador puede alterar su forma a la cualquier raza humanoide deseada, pero sin especificar un ser en concreto. Por ejemplo, un hechicero humano puede adoptar la forma de enano, pero no la del rey de los enanos. Sólo se adquiere la forma (es decir, un objetivo que se convierte en enano no obtendrá la habilidad de ver en la oscuridad). Sólo puede alterar su tamaño hasta un 25%.

8. Respirar Gases – Como *Respirar en el Agua*, excepto que puede respirar cualquier gas como si fuese aire.

10. Cambio de Apariencia Mayor – Como *Cambio de Apariencia*, excepto que dura 1 hora por nivel.

11. Respiración Cambiante – Como *Respirar en el Agua*, excepto que el objetivo podrá respirar agua, aire y cualquier otro gas a voluntad.

13. Cambio – Como *Metamorfosis*, excepto que el hechicero puede asumir cualquier forma orgánica dentro de un 50%



Maestría de los sentidos

1. Oído Aguzado – Duplica la capacidad auditiva del lanzador, añadiendo una bonificación especial de +50 a las habilidades de Percepción * Búsqueda y Percepción * Sentidos que impliquen sólo el oído (o +5 a la habilidad de Alerta). La bonificación será +25 para aquellas habilidades en las que intervenga otro sentido además del auditivo (o +3 a la habilidad de Alerta).

2. Visión Nocturna – El lanzador puede ver hasta 30 metros en noche clara como si fuese de día. Es necesario una luz residual para que el hechizo funcione. Consulta la Sección 15.12 (p.98).

3. Visión Periférica – El lanzador tiene un campo de visión de 300 grados. La bonificación por flanco se reduce a +5 y la bonificación por la espalda a +15.

4. Detectar Ilusiones – El hechicero puede determinar si un objeto o lugar (de hasta 1,5 de radio) es o no una ilusión.

5. Visión Acuática – Como *Visión Nocturna*, excepto que afecta a la visión en el agua (u otros líquidos).

6. Olfato Agudizado – Como *Oído Aguzado*, excepto que el lanzador obtiene un sentido del olfato extremadamente preciso y que las bonificaciones se aplican a las habilidades de Percepción en las que intervenga el olfato.

7. Visión en la Niebla – Como *Visión Nocturna*, excepto que funciona en cualquier gas o precipitación. Consulta la Sección 15.12 (p.98).

8. Tacto Agudizado – El hechicero obtiene un gran sentido del tacto, ganando una bonificación especial +25 a todas las acciones que dependan del sentido táctil (por ejemplo, abrir cerraduras, desactivar trampas, etc.).

9. Visión Oscura – Como *Visión Nocturna*, excepto que no se requiere luz y que el lanzador puede ver incluso en oscuridad creada mágicamente.

10. Oído de Mentalista – El lanzador puede elegir un punto hasta 30 metros de él por nivel y escuchará como si estuviese allí mismo (pueden haber objetos en medio como muros); tiene que haber estado en el sitio anteriormente o verlo en ese momento.

11. Ojo de Mentalista – Como *Oído de Mentalista*, excepto que el hechicero podrá ver en lugar de oír.

12. Eliminar Ilusión – Mientras dure el hechizo, una ilusión dentro del área de efecto dejará de existir (para el hechicero solamente). El lanzador deberá saber de antemano que algo es una ilusión para poder ejecutarlo.

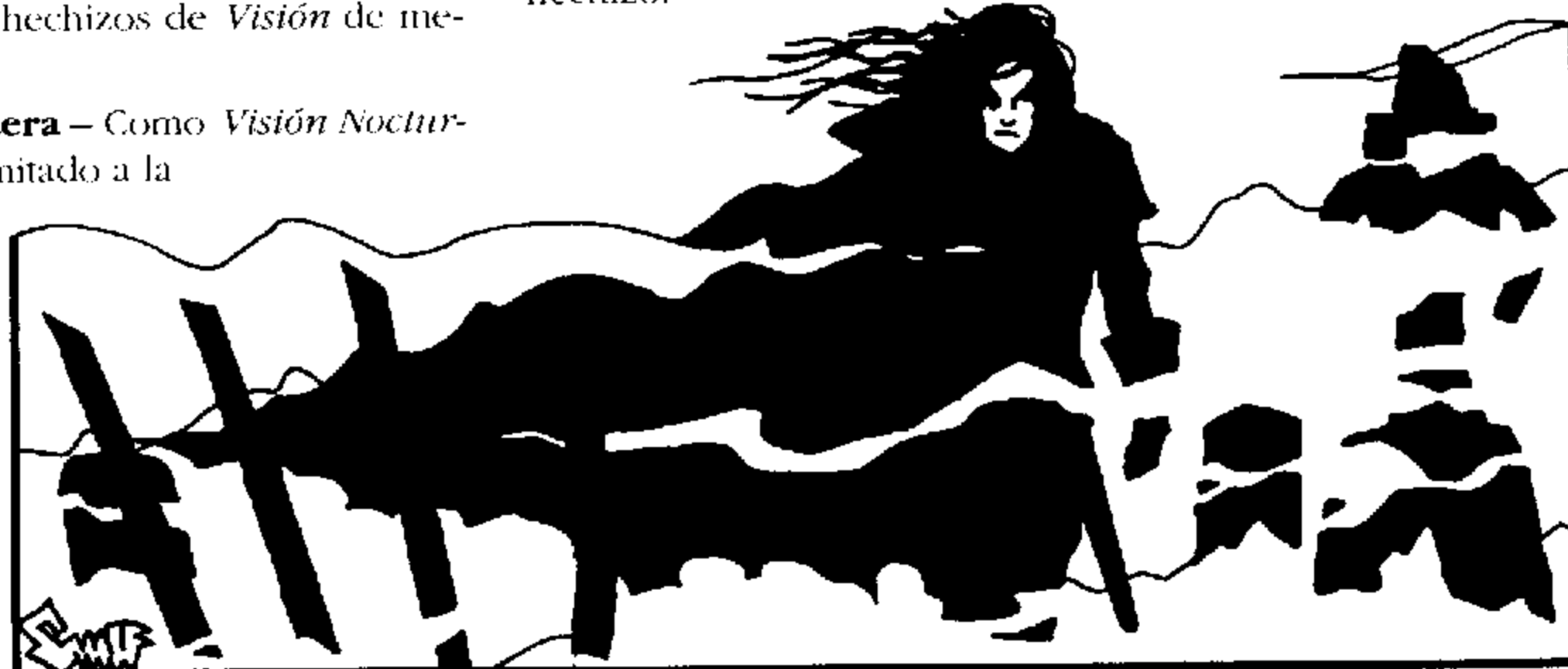
13. Detectar Ilusiones Verdadero – Como *Detectar Ilusiones*, excepto que el hechicero puede comprobar un lugar u objeto cada asalto.

14. Visión – Como todos los hechizos de *Visión* de menor nivel funcionando a la vez.

15. Visión Nocturna Verdadera – Como *Visión Nocturna*, excepto que el alcance está limitado a la visibilidad en un día normal.

17. Eliminar Ilusión Verdadera – Como *Eliminar Ilusión*, excepto que todas las ilusiones dentro del área de efecto dejarán de existir. El hechicero no tiene porqué saber que hay ilusiones en la zona.

18. Visión Acuática Verdadera – Como *Visión Acuática*, ex-



LISTAS CERRADAS DE MENTALISMO 3.2

MAESTRÍA DE LOS SENTIDOS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Oído Aguzado	uno mismo	10min/nivel	uno mismo	U
☐ 2)	Visión Nocturna	uno mismo	10min/nivel	uno mismo	U
☐ 3)	Visión Periférica	uno mismo	10min/nivel	uno mismo	U
☐ 4)	Detectar Ilusiones	1,5 m R	-	30 m	U
☐ 5)	Visión Acuática	uno mismo	10min/nivel	uno mismo	U
☐ 6)	Olfato Agudizado	uno mismo	10min/nivel	uno mismo	U
☐ 7)	Visión en la Niebla	uno mismo	10min/nivel	uno mismo	U
☐ 8)	Tacto Agudizado	uno mismo	10min/nivel	uno mismo	U
☐ 9)	Visión Oscura	uno mismo	10min/nivel	uno mismo	U
☐ 10)	Oído de Mentalista	uno mismo	1min/nivel(C)	30m/nivel	U
☐ 11)	Ojo de Mentalista	uno mismo	1min/nivel(C)	30m/nivel	U
☐ 12)	Eliminar Ilusión	30 m R	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 13)	Detectar Ilusiones Verdadero	1,5 R	1 min/nivel(C)	30 m	U
☐ 14)	Visión	uno mismo	10min/nivel	uno mismo	U
☐ 15)	Visión Nocturna Verdad.	uno mismo	10min/nivel	uno mismo	U
☐ 16)					
☐ 17)	Eliminar Ilusión Verdadera	30 m R	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 18)	Visión Acuática Verdadera	uno mismo	10min/nivel	uno mismo	U
☐ 19)	Visión en la Niebla Verd.	uno mismo	10min/nivel	uno mismo	U
☐ 20)	Visión Verdadera	uno mismo	10min/nivel	uno mismo	U
☐ 25)	Oído de Mentalista Verd.	uno mismo	1min/nivel(C)	1,5km/nivel	U
☐ 30)	Ojo de Mentalista Verd.	uno mismo	1min/nivel(C)	1,5km/nivel	U
☐ 50)	Fusión Sensorial	uno mismo	C	ilimitado	Fm

cepto que el alcance está limitado a la visibilidad en un día normal.

19. Visión en la Niebla Verdadera – Como *Visión en la Niebla*, excepto que el alcance está limitado a la visibilidad en un día normal.

20. Visión Verdadera – Como todos los hechizos de *Visión Verdadera* de menor nivel funcionando a la vez.

25. Oído de Mentalista Verdadero – Como *Oído de Mentalista*, excepto que el alcance es de 1,5 kilómetros por nivel.

30. Ojo de Mentalista Verdadero – Como *Ojo de Mentalista*, excepto que el alcance es de 1,5 kilómetros por nivel.

50. Fusión Sensorial – El hechicero puede "fusionar" sus sentidos con los de un sujeto del que conozca su localización exacta. Si el objetivo del hechizo no está en la localización anteriormente especificada, habrás gastado los PP del hechizo.



LISTAS CERRADAS DE MENTALISMO 3.3

MAESTRÍA MENTAL

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Reservar	1 hechizo	varía	uno mismo	U
☐ 2)	Presencia • •	6 m R	C	uno mismo	U
☐ 3)	Muro Interior I	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 4)					
☐ 5)	Memoria	uno mismo	C	uno mismo	U
☐ 6)	Distorsión Racial •	uno mismo	C	uno mismo	U
☐ 7)	Observación	uno mismo	1asalto(C)	uno mismo	U
☐ 8)	Muro Interior II	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 9)	Distorsión de Profesión •	uno mismo	C	uno mismo	U
☐ 10)	Correlación	uno mismo	C	uno mismo	U
☐ 11)	Distorsión del Poder •	uno mismo	C	uno mismo	U
☐ 12)	Resolución				
☐ 13)	Muro Interior III	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 14)					
☐ 15)	Quitar Presencia •	uno mismo	C	uno mismo	U
☐ 16)	Muro Interior V	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 17)	Memoria Completa	uno mismo	C	uno mismo	U
☐ 18)	Distorsión •	uno mismo	C	uno mismo	U
☐ 19)	Muro Interior Verdadero	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 20)	Observación Verdadera	uno mismo	1asalto(C)	uno mismo	U
☐ 25)	Correlación Verdadera	uno mismo	C	uno mismo	U
☐ 30)	Resolución Verdadera	uno mismo	C	uno mismo	U
☐ 50)	Mente Espejo	uno mismo	C	uno mismo	U

Maestría mental

1. Reservar – El lanzador puede realizar este hechizo junto con cualquier otro que quiera almacenar. El hechizo reservado debe lanzarse antes de un minuto después de realizar el *Reservar*, como si fuese instantáneo. *Reservar* costará los mismos PP que el hechizo reservado. No puede ejecutarse ningún otro hechizo mientras se tenga uno en "reserva".

2. Presencia – Percibirá la presencia de todos los seres pensantes a menos de 6 metros de él.

3. Muro Interior I – El hechicero obtiene una bonificación especial +5 contra todos los ataques mentales.

5. Memoria – Permite al lanzador acceder a su memoria de manera completa. Cualquier resolución de habilidad que implique la característica de Memoria obtiene una bonificación especial: si es una de las características aplicable (habilidades de Ciencia / Analítica), la bonificación es +10; si es dos de las características aplicables (habilidades de Conocimiento), la bonificación es +25; si es tres de las características aplicables (es decir, un chequeo de "memoria"), la bonificación es +50.

6. Distorsión Racial – El lanzador parece ser de cualquier raza con la que esté familiarizado a propósito de las detecciones mentales mágicas.

7. Observación – El hechicero obtiene datos o comprensión observando a una persona u objeto intensamente durante un

asalto. Proporciona una bonificación especial +50 a las habilidades de Percepción * Búsqueda.

8. Muro Interior II – Como *Muro Interior I*, excepto que la bonificación es +10.

9. Distorsión de Profesión – Como *Distorsión Racial*, excepto que la profesión del lanzador parece ser cualquier otra que conozca.

10. Correlación – El hechicero es capaz de asociar hechos conocidos y obtener conclusiones. Cualquier resolución de una habilidad que implique la característica de Razonamiento obtiene una bonificación especial: si es una de las características aplicable (habilidades de Conocimiento), la bonificación es +10; si es dos de las características aplicables (habilidades de Ciencia / Analítica), la bonificación es +25; si es tres de las características aplicables (es decir, un chequeo de "razonamiento"), la bonificación es +50.

11. Distorsión del Poder – Como *Distorsión Racial*, excepto que el nivel del hechicero parecerá ser en realidad desde nivel 1 hasta el doble del nivel actual.

12. Resolución – El hechicero es capaz de concentrarse y controlar su cuerpo para realizar una maniobra o situación. Cualquier resolución de habilidad que requiera Autodisciplina obtiene una bonificación especial. Si la habilidad tiene como componente esta característica (por ejemplo, las habilidades de Percepción * Búsqueda), la bonificación será +10. Si la habilidad tiene como componente a esta habilidad dos veces (como en las habilidades de Autocontrol), la bonificación será +25. Y si usa la característica tres veces (por ejemplo, una comprobación "pura" de autodisciplina), la bonificación será +50.

13. Muro Interior III – Como *Muro Interior I*, excepto que la bonificación es +15.

15. Quitar Presencia – Como *Distorsión Racial*, excepto que el hechicero parecerá no tener presencia (es decir, no podrá ser detectado a través de hechizos de *Presencia*).

16. Muro Interior V – Como *Muro Interior I*, excepto que la bonificación es +25.

17. Memoria Completa – Como *Memoria*, excepto que es casi automático y las bonificaciones especiales son +20, +50 y +100.

18. Distorsión – Permite al lanzador usar todos los hechizos de "Distorsión" de esta lista a la vez, sin incluir el de *Quitar Presencia*.

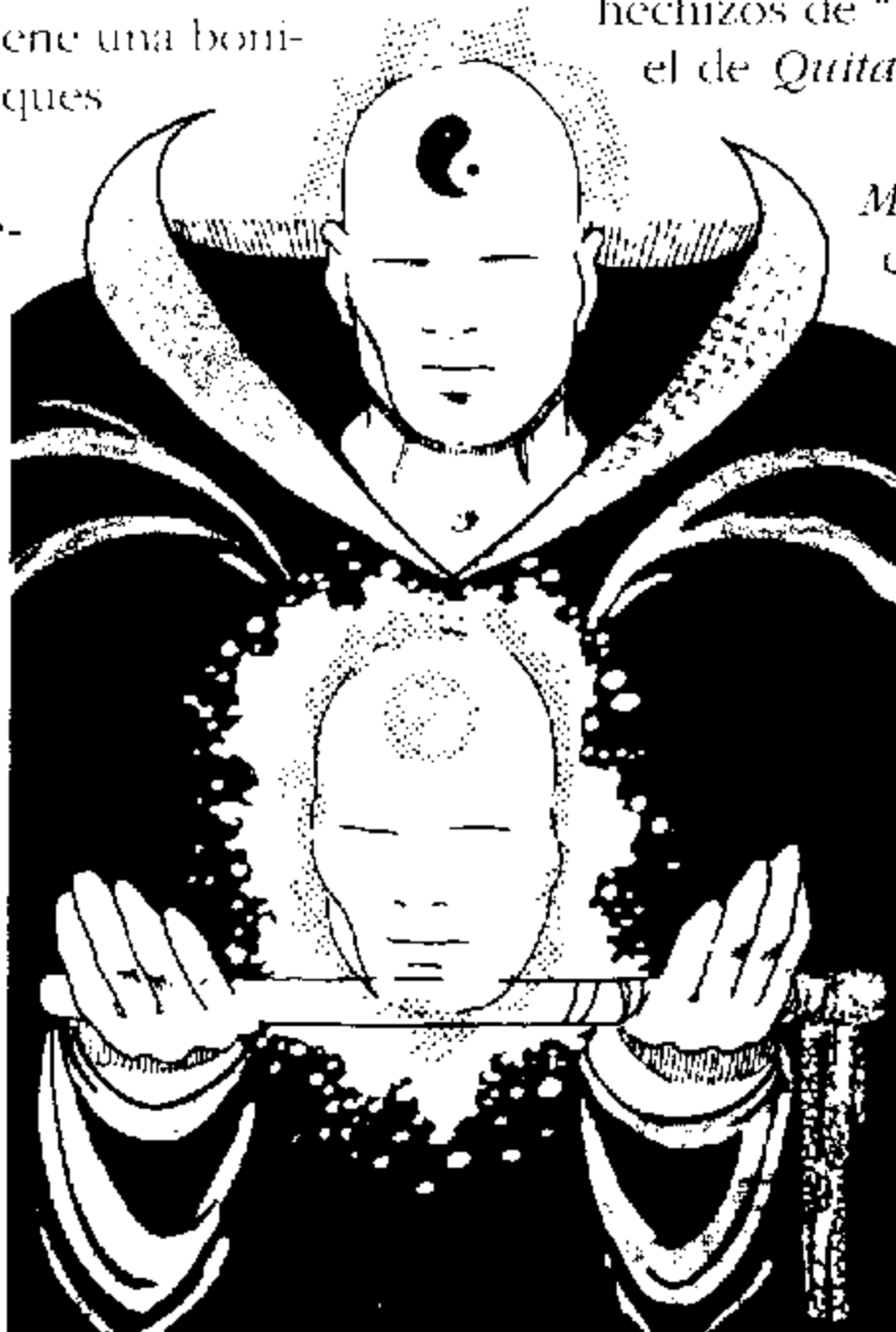
19. Muro Interior Verdadero – Como *Muro Interior I*, excepto que la bonificación es +50.

20. Observación Verdadera – Como *Observación*, excepto que te das cuenta de casi cualquier detalle, incluso en situaciones complejas. La bonificación especial es +100.

25. Correlación Verdadera – Como *Correlación*, excepto que las conclusiones son casi automáticas y las bonificaciones especiales son +20, +50 y +100.

30. Resolución Verdadera – Como *Resolución*, excepto que el control es casi total y las bonificaciones especiales son +20, +50 y +100.

50. Mente Espejo – El hechicero refleja todos los ataques mentales hacia el atacante que deberá superar una TR contra sus propios hechizos.



Manipulación de los Gases

1. Condensación – Condensa 30 dm cúbicos de agua del aire circundante gradualmente en las manos del lanzador; debe verse en un recipiente adecuado.

2. Calentar Aire – Calienta 30 dm cúbicos de aire por nivel (cualquier gas inanimado) hasta 38 grados por encima de su temperatura actual.

3. Niebla I – Crea una densa niebla en un radio de 3 metros; la visibilidad normal se limita a 30 centímetros. Consulta el Apéndice A-9.17.12 (p.206).

4. Muro de Aire – Crea un muro de aire en movimiento de hasta 3 m x 3 m x 1 m, reduciendo todo el movimiento y ataques a través suyo en un 50% (es decir, -50 a los ataques).

5. Detener Aire I – Detiene el movimiento del aire (por ejemplo, el viento) hasta velocidades de 45 kilómetros por hora en un radio de 3 metros.

6. Vacío I – Crea una zona de vacío virtual de 1,5 metros de radio; todo lo que se encuentre dentro recibe un crítico 'A' de Impacto al desaparecer y volver el aire.

7. Niebla V – Como *Niebla I*, excepto que el radio es de 15 metros.

8. Disipar Niebla V – Disipa toda la niebla en un radio de 15 metros.

9. Muro de Aire Curvo – Como *Muro de Aire*, excepto que el muro es de 3 x 6 x 1 y que puede curvarse en forma de semicírculo.

10. Muro de Aire Verdadero – Como *Muro de Aire*, pero con una duración de 1 minuto por nivel, sin concentración.

11. Niebla X – Como *Niebla I*, excepto que el radio es de 30 metros.

12. Detener Aire V – Como *Detener Aire I*, excepto que el radio es de 15 metros.

13. Disipar Niebla X – Como *Disipar Niebla V*, excepto que el radio es de 30 metros.

14. Vacío II – Como *Vacío I*, excepto que el radio es de 3 metros.

15. Gas en Aire – Todos los gases a menos de 3 metros de radio del hechizo se convierten en aire respirable.

17. Torbellino – Crea un torbellino alrededor del hechicero; se moverá con él y tendrá un radio de 3 metros. Ningún



LISTAS CERRADAS DE MENTALISMO 3.4

MANIPUL. DE LOS GASES

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Condensación	30 dm³ de agua	P	contacto	E
☐ 2)	Calentar Aire	30 dm³/nivel	24 horas	contacto	F
☐ 3)	Niebla I	3 m R	1 min./nivel	30 m	E
☐ 4)	Muro de Aire	3 x 3 x 1 m	C	3 m	E
☐ 5)	Detener Aire I	3 m R	C	contacto	F
☐ 6)	Vacío I	1,5 m R	-	30 m	F
☐ 7)	Niebla V	15 m R	1 min./nivel	30 m	E
☐ 8)	Disipar Niebla V	15 m R	P	30 m	F
☐ 9)	Muro de Aire Curvo	3 x 6 x 1	C	3 m	E
☐ 10)	Muro de Aire Verdadero	3 x 3 x 1	1 min./nivel	3 m	E
☐ 11)	Niebla X	30 m R	1 min./nivel	30 m	E
☐ 12)	Detener Aire V	15 m R	C	contacto	F
☐ 13)	Disipar Niebla X	30 m R	P	30 m	E
☐ 14)	Vacío II	3 m R	-	30 m	F
☐ 15)	Gas en Aire	3 m R	C	contacto	F
☐ 16)					
☐ 17)	Torbellino	3 m R	C	contacto	E
☐ 18)	Vacío IV	6 m R	-	30 m	F
☐ 19)					
☐ 20)	Oxigenación	15 m R	C	30 m	E
☐ 25)	Niebla Verdadera	30 m/nivel	1 hora/nivel	30 m	E
☐ 30)	Disipar Niebla Verdadera	30 m/nivel	P	30 m	F
☐ 50)	Maestría de las Nubes	300 m R/nivel	C	uno mismo	F

ataque de proyectil podrá penetrarlo y cualquier movimiento o ataque cuerpo a cuerpo (excepto para el lanzador) a través se reducirá en un 80%.

18. Vacío IV – Como *Vacío I*, excepto que el radio es de 6 metros.

20. Oxigenación – Crea una esfera de 15 metros de radio de aire altamente oxigenado; todos los que se encuentren en su interior recibirán una bonificación +20 a sus BO y los ataques de fuego provocarán daño doble.

25. Niebla Verdadera – Como *Niebla I*, excepto que la duración es de 1 hora por nivel y el radio es de 30 metros por nivel.

30. Disipar Niebla Verdadera – Como *Disipar Niebla V*, excepto que el radio es de 30 metros por nivel.

50. Maestría de las Nubes – El hechicero tendrá control total sobre las nubes dentro del área de efecto (incluyendo la niebla); podrá controlar las nubes de tormenta y hacer que llueva, pero no podrá crearlas.

Notas especiales

1) Todos los vacíos creados por los hechizos de esta lista hacen bastante ruido; a más radio más ruido. El DJ puede determinar que todos los que se encuentren dentro del radio de acción deben hacer una segunda TR o quedarse sordos durante 1 asalto por cada 10 puntos de fallo (el nivel de ataque de la TR es el radio del vacío).

2) Una criatura elemental de gas se verá reducida a un 20% de su actividad si es atacada con un hechizo de *Detener Aire* (siempre que ésta quepa dentro del área de efecto). Un hechizo de *Vacío* lanzado contra una de estas criaturas le infligirá un Crítico Exterminador.



LISTAS CERRADAS DE MENTALISMO 3.5

MANIP. DE LOS LÍQUIDOS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Hervir Agua	30 dm ³ /nivel	P	0,5 m	F
☐ 2)	Congelar Agua	30 dm ³ /nivel	P	0,5 m	F
☐ 3)	Depurar Agua	30 dm ³ /nivel	P	0,5 m	F
☐ 4)					
☐ 5)	Desanilización	30 dm ³ /nivel	P	0,5 m	F
☐ 6)	Muro de Agua	3 x 3 x 0,3 m	C	3 m	E
☐ 7)	Evaporación	30 dm ³ /nivel	P	0,5 m	E
☐ 8)	Pasillo de Agua I	30 x 1 x 3	C	3 m	F
☐ 9)	Rayo de Agua	1 objetivo	-	30 m	ED
☐ 10)	Muro de Agua Curvo	3 x 6 x 0,3	C	contacto	E
☐ 11)	Calmar Aguas	30 m R	C	3 m	F
☐ 12)					
☐ 13)	Muro de Agua Verdadero	3 x 3 x 0,3 m	1 min./nivel	3 m	E
☐ 14)					
☐ 15)	Pasillo de Agua III	100 x 1,25 x 15	C	3 m	F
☐ 16)					
☐ 17)	Remolino	6 m R (60 m R)	C	100 m	F
☐ 18)	Ola	(0,3 x 3 m)/nivel	-	30 m	F
☐ 19)	Burbuja de Agua	3 m R	C	uno mismo	E
☐ 20)	Calmar Aguas Verdadero	30 m R/nivel	C	3 m	F
☐ 25)	Pasillo de Agua Verd.	(30/nivelx2x30)	C	3 m	F
☐ 30)	Burbuja de Agua Verdadera	6 m R	C	uno mismo	E
☐ 50)	Maestría de las Aguas	varia	1asalto/nivel	3m/nivel	U

Manipulación de los líquidos

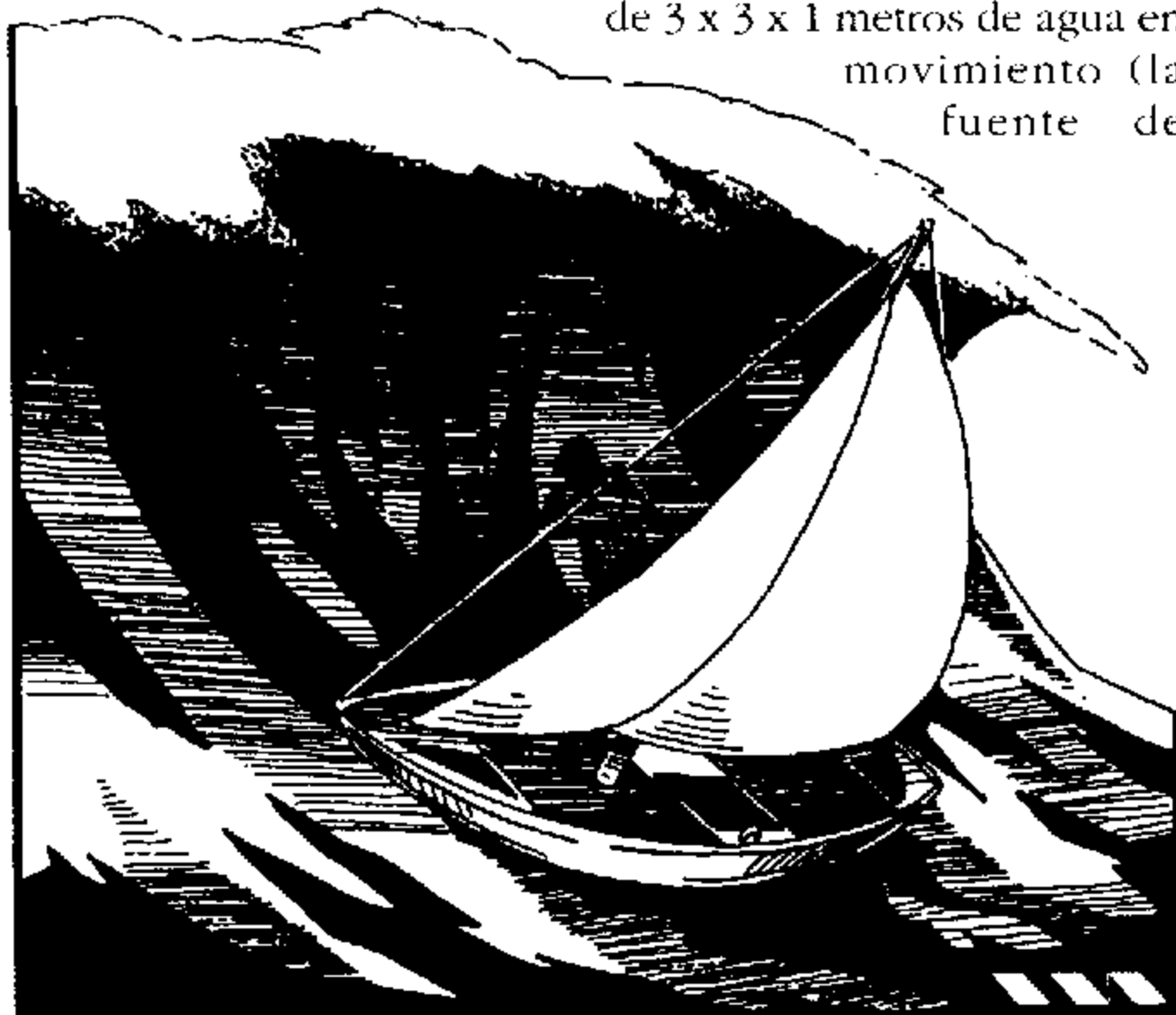
1. Hervir Agua – Calienta 30 dm cúbicos de líquido por nivel hasta el punto de ebullición, a un ritmo de 10 grados cada asalto de concentración. El lanzador es inmune al calor.

2. Congelar Agua – Como *Hervir Agua*, excepto que el líquido se enfría hasta el punto de congelación.

3. Depurar Agua – Como *Hervir Agua*, excepto que depura el agua de todo sedimento sólido.

5. Desanilización – Como *Hervir Agua*, excepto que elimina todas las sustancias disueltas en el líquido.

6. Muro de Agua – Crea un muro de 3 x 3 x 1 metros de agua en movimiento (la fuente de



agua debe estar a menos de 3 metros de distancia). Todos los ataques a través del muro sufren una penalización de -80 y todo el movimiento se reduce en un 80%.

7. Evaporación – Como *Hervir Agua*, excepto que evapora el líquido a un ritmo de 30 dm cúbicos por cada asalto de concentración.

8. Pasillo de Agua I – Crea un pasillo a través de un líquido de hasta 30 metros de largo, 1 de ancho y 3 de profundidad (debe estar abierto por la parte superior).

9. Rayo de Agua – De la palma de la mano del lanzador surge un rayo de agua (la fuente debe estar a menos de 3 metros de él). Los resultados del ataque se determinan en la Tabla de Ataque con Hechizos de Rayo A-10.9.9 (p.228).

10. Muro de Agua Curvo – Como *Muro de Agua*, excepto que el muro es de 3 x 6 x 1 metros y puede ser curvado en forma de semicírculo.

11. Calmar Aguas – El agua dentro de un radio de 30 metros se calma; las olas disminuyen 6 metros en el centro (y menos hacia los bordes). Esto negará los efectos de las corrientes en el área de efecto.

13. Muro de Agua Verdadero – Como *Muro de Agua*, excepto por la duración.

15. Pasillo de Agua III – Como *Pasillo de Agua I*, excepto que el límite es de 100 metros de largo, 1,25 metros de ancho y 15 metros de profundidad.

17. Remolino – Crea un remolino de 6 metros de radio que chupará cualquier objetivo que no se resista a menos de 60 metros. Los objetivos que se resistan pueden realizar una tirada de maniobra Muy Difícil para resistir la fuerza del remolino.

18. Ola – Crea una ola de 0,3 metros de alto en el centro y de 3 metros de ancho por cada nivel que se aleja del hechicero.

19. Burbuja de Agua – Crea una burbuja de aire (3 metros de radio) alrededor del hechicero y personas adyacentes a él. La burbuja puede transportarlos hasta una distancia de 30 metros. Debe concentrarse en la burbuja para moverla (sin concentración simplemente flotará hacia la superficie). Al final de la duración, comenzará a subir hacia la superficie, subiendo con ella todos los objetos dentro de la misma. Después de alcanzar la superficie la burbuja explotará.

20. Calmar Aguas Verdadero – Como *Calmar Aguas*, excepto que el radio es de 30 metros por nivel y las olas se recortan en 15 metros.

25. Pasillo de Agua Verdadero – Como *Pasillo de Agua I*, excepto que el límite es de 30 metros de largo por nivel del hechicero, 2 metros de ancho y 30 metros de profundidad.

30. Burbuja de Agua Verdadera – Como *Burbuja de Agua*, excepto que el radio es de 6 metros y no hay limitación en la profundidad.

50. Maestría de las Aguas – El hechicero puede usar uno de los hechizos de esta lista (de menor nivel) cada asalto, con un alcance de 3 metros por nivel.

Notas especiales

1) A menos que se diga lo contrario, después de la duración de los hechizos descritos anteriormente, el material vuelve a su estado natural. Por ejemplo, el agua calentada con el hechizo de *Hervir Agua* comenzará a enfriarse después de acabar la duración.

2) A menos que se mencione específicamente, todos los hechizos de esta lista pueden aplicarse a cualquier líquido no sólo al agua.

Manipulación de los sólidos

1. Calentar Piedra – Calienta 30 dm³ de piedra por nivel hasta 38 grados al ritmo de 30 dm cúbicos por asalto de concentración (sin concentración, el material mantendrá su temperatura actual por el resto de la duración del hechizo).

2. Calentar Metal – Como *Calentar Piedra*, excepto que puede calentar hasta 15 centímetros cúbicos de metal por nivel cada asalto.

3. Calentar Sólido – Como *Calentar Piedra*, excepto que puede afectar a cualquier sólido inanimado que no sea metálico.

4. Caldear Piedra – Como *Calentar Piedra*, excepto que la temperatura límite es 190 grados. Además, el lanzador debe concentrarse 1 asalto para aumentar la temperatura en 10 grados (hasta el máximo). Sólo necesita tocar el objetivo en el momento de realizar el hechizo.

5. Caldear Metal – Como *Caldear Piedra*, excepto que puede calentar hasta 15 centímetros cúbicos de metal por asalto.

6. Caldear Sólido – Como *Caldear Piedra*, excepto que afecta a cualquier sólido inanimado que no sea metálico.

7. Enfriar Sólido – Como *Calentar Piedra*, excepto que enfría cualquier material sólido inanimado hasta 18 grados bajo cero.

9. Helar Sólido – Como *Caldear Piedra*, excepto que la temperatura puede descenderse hasta 129 grados bajo cero a un ritmo de 38 grados por asalto.

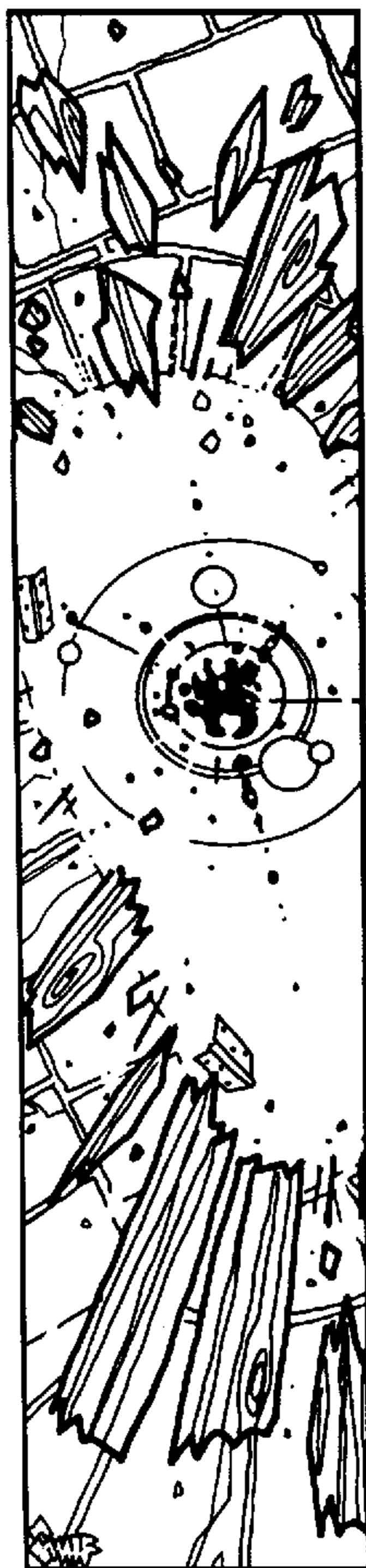
10. Invocar Grietas – Cualquier grieta o falla presente en un material de hasta 3 x 3 x 3 metros se agrandará hasta su límite.

11. Fundir Sólido – Como *Caldear Sólido*, excepto que el límite de la temperatura es el punto de fusión del sólido (es decir, hasta que se funde). Afectará a 15 centímetros cúbicos de metal o 30 decímetros cúbicos de cualquier otro material.

13. Herrumbre – Como *Invocar Grietas*, excepto que el material con grietas se convertirá en polvo.

14. Rotura del Arco – Romperá un trozo de madera de hasta 30 centímetros de diámetro.

15. Puerta Pétreo – Crea una abertura a través de la piedra de 1 x 2 x 0,3 metros.



LISTAS CERRADAS DE MENTALISMO 3.6

MANIPUL. DE LOS SÓLIDOS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Calentar Piedra	30 dm ³ /nivel	24 horas	contacto	F
2)	Calentar Metal	15 cm ³ /nivel	24 horas	contacto	F
3)	Calentar Sólido	30 dm ³ /nivel	24 horas	contacto	F
4)	Caldear Piedra	30 dm ³ /nivel	1min/nivel	contacto	F
5)	Caldear Metal	15 cm ³ /nivel	1min/nivel	contacto	F
6)	Caldear Sólido	30 dm ³ /nivel	1min/nivel	contacto	F
7)	Enfriar Sólido	30 dm ³ /nivel	24 horas	contacto	F
8)					
9)	Helar Sólido	30 dm ³ /nivel	1min/nivel	contacto	F
10)	Invocar Grietas	3 x 3 x 3 m		30 m	F
11)	Fundir Sólido	30 dm ³ /nivel	1min/nivel	contacto	F
12)					
13)	Herrumbre	3 x 3 x 3 m	-	30 m	F
14)	Rotura del Arco	0,3 m diámetro	-	30 m	F
15)	Puerta Pétreo	1 x 2 x 0,3 m	P	contacto	F
16)	Puerta Metálica	1 x 2 x 0,3 m	P	contacto	F
17)	Rotura de la Espada	7,5 cm diámetro	-	30 m	F
18)	Rotura de la Cerradura	1 cerradura	P	contacto	F
19)	Puerta Sólida	varía	P	contacto	F
20)	Moldear Piedra	30 dm ³	P	contacto	F
25)	Moldear Metal	30 dm ³	P	contacto	F
30)	Moldear Sólido	30 dm ³	P	contacto	F
50)	Transmutación de los Sólidos	30 dm ³	P	contacto	F

16. Puerta Metálica – Como *Puerta Pétreo*, excepto que la abertura será a través del metal.

17. Rotura de la Espada – Como *Rotura del Arco*, excepto que afectará a una pieza de metal de hasta 7,5 centímetros de diámetro.

18. Rotura de la Cerradura – Rompe una cerradura, ya esté cerrada o abierta (es decir, sin importar el estado en que estuviera).

19. Puerta Sólida – Como *Puerta Pétreo*, excepto que la abertura puede hacerse en cualquier material sólido inanimado y que puede ser de 1 x 2 metros con una profundidad de 0,3 metros por nivel (en piedra) o de 7,5 centímetros por nivel (a través de cualquier otro material).

20. Moldear Piedra – El hechicero puede moldear con sus manos 30 decímetros cúbicos de piedra como si fuese barro o arcilla. Al final de la duración del hechizo, la piedra recuperará su consistencia habitual.

25. Moldear Metal – Como *Moldear Piedra*, excepto que podrá trabajar el metal.

30. Moldear Sólido – Como *Moldear Piedra*, excepto que podrá trabajar cualquier material sólido inanimado.

50. Transmutación de los Sólidos – Puede transmutar 27 gramos de material sólido en otro material no mágico (el hechicero tiene que tener una muestra del material a mano). Este hechizo necesita 8 horas de concentración continua e ininterrumpida.

Notas especiales

Consulta la Sección 15.7 (p.97) para más información sobre la destrucción y construcción de materiales sólidos.



LISTAS CERRADAS DE MENTALISMO 3.7

MOVIMIENTO

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Saltar *	uno mismo	1 asalto	uno mismo	U
☐ 2)	Caer *	uno mismo	varía	uno mismo	U
☐ 3)	Levitar I	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 4)	Deriva de los Vientos	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 5)	Movimiento Subacuático	uno mismo	10min/nivel	uno mismo	U
☐ 6)	Volar I	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 7)	Levitar V	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 8)	Zambullida *	uno mismo	-	uno mismo	U
☐ 9)					
☐ 10)	Fusionar	uno mismo	10min/nivel	uno mismo	U
☐ 11)	Volar II	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 12)	Caer Verdadero *	uno mismo	-	uno mismo	U
☐ 13)	Levitar XX	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 14)	Traspasar	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 15)	Volar III	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 16)					
☐ 17)	Gran Fusión	uno mismo	10min/nivel	uno mismo	U
☐ 18)					
☐ 19)					
☐ 20)	Fusión Verdadera	uno mismo	10min/nivel	uno mismo	U
☐ 25)	Volar IV	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 30)	Traspasar Verdadero	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 50)	Maestro del Movimiento	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U

Movimiento

1. Saltar – Permite saltar hasta 15 metros lateralmente o 6 metros verticalmente.

2. Caer – Permite aterrizar de manera segura en una caída de hasta 6 metros por nivel, reduciendo esa distancia en caídas más largas.

3. Levitar I – Permite al lanzador moverse hacia arriba o abajo verticalmente 3 metros por asalto. El hechizo no proporciona ningún movimiento horizontal.

4. Deriva de los Vientos – El lanzador deja de tener peso, pero no tiene ningún tipo de control mágico sobre su movimiento. El peso vuelve gradualmente hasta el final de la duración del hechizo.

5. Movimiento Subacuático – El lanzador puede realizar acciones bajo el agua como si estuviese en tierra.

6. Volar I – Como *Levitar I*, excepto que puede volar a una velocidad de 5 metros por asalto (es decir, 1,8 kilómetros por hora).

7. Levitar V – Como *Levitar I*, excepto que la velocidad es de 15 metros por asalto.

8. Zambullida – El lanzador puede zambullirse de manera segura en el aire hasta 15 metros por nivel. Al final de la zambullida. El lanzador debe caer en agua lo suficientemente profunda (al menos 0,6 metros de agua por cada 15 metros de zambullida).

10. Fusionar – El lanzador puede fusionarse en cualquier material sólido e inanimado. Mientras esté en ese estado no podrá moverse o percibir nada. Cuando emerja del material podrá hacerlo por cualquier lado o cara del mismo. El lanzador no puede moverse "a través" de material más ancho que

su propio cuerpo más 60 centímetros. Puede salir en cualquier momento hasta un máximo de 10 minutos por nivel.

11. Volar II – Como *Volar I*, excepto que la velocidad es de 25 metros por asalto.

12. Caer Verdadero – Como *Caer*, excepto que el hechicero puede aterrizar de manera segura en el 99% de las veces.

13. Levitar XX – Como *Levitar I*, excepto que la velocidad es de 60 metros por asalto.

14. Traspasar – El hechicero puede atravesar cualquier material inanimado de hasta 0,3 metros por nivel, a un ritmo de 0,6 metros por asalto.

15. Volar III – Como *Volar I*, excepto que la velocidad es de 100 metros por asalto.

17. Gran Fusión – Como *Fusionar*, excepto que puede meterse dentro del material y ver como si estuviese fuera siempre que esté a menos de 15 centímetros de la superficie.

20. Fusión Verdadera – Como *Gran Fusión*, excepto que el hechicero podrá lanzarse hechizos sobre si mismo mientras esté fusionado.

25. Volar IV – Como *Volar I*, excepto que la velocidad es de 125 metros por asalto.

30. Traspasar Verdadero – Como *Traspasar*, excepto que puede traspasar tanto material como quiera mientras dure el hechizo a una velocidad de 3 metros por asalto.

50. Maestro del Movimiento – El lanzador puede usar cualquier habilidad de cualquier hechizo de esta lista cada asalto.

Notas especiales

Consulta **RMF** Apéndice 9.17.6 (p.205) o Sección 15.6 (p.97) para detalles sobre los límites de peso para los hechizos de movimiento.



Puerta Mental

2. Teletransportar Objeto I – El lanzador “teletransporta” un objeto inanimado hasta 30 metros de su localización actual. No puede haber barreras físicas entre el objetivo y el punto (es decir, cualquier cosa que el objeto no pueda traspasar físicamente). El peso máximo del objeto será de 0,5 kilos por nivel del lanzador.

4. Puerta Prolongada de Objetos I – Como *Teletransportar Objeto I*, excepto que el objeto puede traspasar barreras si se especifica exactamente la dirección y distancia. Si el punto de llegada coincide con un material sólido o líquido el objeto no se moverá (aunque el hechicero perderá los PP).

5. Salir I – El lanzador se “teletransporta” hasta 30 metros de su localización actual, aunque no pueden haber barreras físicas entre él y el destino (es decir, cualquier cosa que no pueda traspasar físicamente; una puerta cerrada es una barrera, un precipicio no).

6. Teletransportar Objeto III – Como *Teletransportar Objeto I*, excepto que el objeto puede ser movido hasta 100 metros.

7. Puerta Prolongada de Objetos V – Como *Puerta Prolongada de Objetos I*, excepto por el alcance.

8. Salir III – Como *Salir I*, excepto que el lanzador puede moverse hasta 100 metros.

9. Teletransportar Objeto V – Como *Teletransportar Objeto I*, excepto que el objeto puede ser movido hasta 150 metros.

10. Puerta Prolongada Menor – Como *Salir I*, excepto que puede moverse hasta 15 metros y pasar a través de barreras especificando la dirección y distancia exactas. Si el punto de llegada coincide con un material sólido o líquido el hechicero no se moverá. Además, estará aturdido durante 10 asaltos y tendrá que gastar los PP de este hechizo.

11. Salir V – Como *Salir I*, excepto que el lanzador puede moverse hasta 150 metros.

12. Puerta Prolongada I – Como *Puerta Prolongada Menor*, excepto que el hechicero puede moverse hasta 30 metros.

13. Puerta Prolongada de Objetos X – Como *Puerta Prolongada de Objetos I*, excepto por el alcance.

15. Salir Dominado – Como *Salir I*, excepto que el hechicero puede moverse 30 metros por nivel hasta un máximo de 600 metros.

16. Puerta Prolongada III – Como *Puerta Prolongada Menor*, excepto que el hechicero puede moverse hasta 100 metros.

18. Puerta Prolongada V – Como *Puerta Prolongada Menor*, excepto que el hechicero puede moverse hasta 150 metros.

20. Puerta Mental I – Si el hechicero ha establecido contacto mental con un objetivo (un ser inteligente) que quiere cooperar, podrá teletransportarse hasta la localización del objetivo o el objetivo hasta la posición del lanzador. No existe posibilidad de fallo, y el movimiento se limitará hasta los 1,5 kilómetros.



LISTAS CERRADAS DE MENTALISMO 3.8

PUERTA MENTAL

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)					
2)	Teletransportar Objeto I	1 objeto	-	15 m	U
3)					
4)	Puerta Prolongada de Objetos I	1 objeto	-	3 m	U
5)	Salir I	uno mismo	-	uno mismo	U
6)	Teletransportar Objeto III	1 objeto	-	15 m	U
7)	Puerta Prolongada de Objetos V	1 objeto	-	15 m	U
8)	Salir III	uno mismo	-	uno mismo	U
9)	Teletransportar Objeto V	1 objeto	-	15 m	U
10)	Puerta Prolongada Menor	uno mismo	-	uno mismo	U
11)	Salir V	uno mismo	-	uno mismo	U
12)	Puerta Prolongada I	uno mismo	-	uno mismo	U
13)	Puerta Prolongada de Objetos X	1 objeto	-	30 m	U
14)					
15)	Salir Dominado	uno mismo	-	uno mismo	U
16)	Puerta Prolongada III	uno mismo	-	uno mismo	U
17)					
18)	Puerta Prolongada V	uno mismo	-	uno mismo	U
19)					
20)	Puerta Mental I	uno mismo	-	varía	U
25)	Salir Verdadero	uno mismo	-	uno mismo	U
30)	Puerta Mental II	uno mismo	-	varía	U
50)	Puerta Mental Verdadera	uno mismo	-	varía	U

25. Salir Verdadero – Como *Salir I*, excepto que el movimiento sólo estará limitado por las barreras (en una llanura puede ser tanto como hasta el horizonte).

30. Puerta Mental II – Como *Puerta Mental I*, excepto que el límite es de 15 kilómetros por nivel.

50. Puerta Mental Verdadera – Como *Puerta Mental I*, excepto que no hay límite de movimiento.

Notas especiales

Consulta **RMF** Apéndice 9.17.6 (p.205) o la Sección 15.6 (p.97) para más información sobre los límites de peso para los hechizos de movimiento.

LISTAS CERRADAS DE MENTALISMO 3.9

TELEQUINESIS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Telequinesis I	0,5 Kg.	1 min./nivel	(C) 30 m	F
2)	Retención II	2,5 Kg.	1 min./nivel	30 m	F
3)	Telequinesis II	2,5 Kg.	1 min./nivel	(C) 30 m	F
4)	Retención III	12,5 Kg.	1 min./nivel	30 m	F
5)	Retención Mayor II	varía	1 min./nivel	varía	F
6)	Telequinesis Mayor II	varía	1 min./nivel	(C) varía	F
7)	Telequinesis III	12,5 Kg.	1 min./nivel	(C) 30 m	F
8)	Retención IV	25 Kg.	1 min./nivel	30 m	F
9)	Telequinesis IV	25 Kg.	1 min./nivel	(C) 30 m	F
10)	Lanzamiento I	0,5 Kg.	-	3 m	E
11)	Retención V	50 Kg.	1 min./nivel	30 m	F
12)	Telequinesis V	50 Kg.	1 min./nivel	(C) 30 m	F
13)	Lanzamiento II	2,5 Kg.	-	3 m	E
14)	Retención VI	100 Kg.	1 min./nivel	30 m	F
15)	Retención Mayor III	varía	1 min./nivel	varía	F
16)	Telequinesis Mayor III	varía	1 min./nivel	(C) varía	F
17)	Telequinesis VI	100 Kg.	1 min./nivel	(C) 30 m	F
18)	Lanzamiento III	12,5 Kg.	-	3 m	E
19)	Retención Verdadera	10 Kg./nivel	1 min./nivel	30 m	F
20)	Telequinesis Verdadera	10 Kg./nivel	1 min./nivel	(C) 30 m	F
25)	Gran Lanzamiento III	varía	-	varía	E
30)	Lanzamiento IV	25 Kg.	-	3 m	E
50)	Maestría de la Telequinesis	varía	1 asalto/nivel	100 m	U

Telequinesis

1. Telequinesis I – El lanzador puede mover un objeto de hasta 0,5 kilos de masa hasta 30 centímetros por segundo (sin aceleración). Si deja de concentrarse antes de que se acabe la duración el objeto permanecerá estacionario como si tuviese un hechizo de *Retención* sobre él con el mismo límite de peso.

2. Retención II – Ejerce una presión de 2,5 kilos sobre una persona u objeto. El objeto no puede ser movido por el hechizo y la presión sólo es en una dirección.

3. Telequinesis II – Como *Telequinesis I*, excepto que el límite de peso es 2,5 kilos.

4. Retención III – Como *Retención II*, excepto que el límite de presión es 12,5 kilos.

5. Retención Mayor II – Como *Retención II*, excepto que pueden afectarse 2 objetos con un peso total de 2,5 kilos o puede usarse como *Retención II* pero con un alcance de 60 metros.

6. Telequinesis Mayor II – Como *Telequinesis I*, excepto que pueden moverse 2 objetos con un peso total de 2,5 kilos o puede usarse como *Telequinesis I* pero con un alcance de 60 metros.

7. Telequinesis III – Como *Telequinesis I*, excepto que el límite de peso es 12,5 kilos.

8. Retención IV – Como *Retención II*, excepto que el límite de presión es 25 kilos.

9. Telequinesis IV – Como *Telequinesis I*, excepto que el límite de peso es 25 kilos.

10. Lanzamiento I – El hechicero puede "lanzar" un objeto (que tiene que estar a menos de 3 metros de él) de 0,5

kilos o menos de peso con suficiente fuerza como para infligir un ataque en la Tabla de Ataque Con Proyectil RMF A-10.9.4 (p.223) o Tabla de Ataque con Honda 2.24 **Manual de Combate** (p.53). Trátalo como un ataque de honda con un alcance corto de 3,6 – 30 metros, alcance medio de 30,1 – 60 metros y un alcance largo de 60,1 – 90 metros. La BO del lanzador será la habilidad de hechizos dirigidos con este hechizo.

11. Retención V – Como *Retención II*, excepto que el límite de presión es 50 kilos.

12. Telequinesis V – Como *Telequinesis I*, excepto que el límite de peso es 50 kilos.

13. Lanzamiento II – Como *Lanzamiento I*, excepto que el límite de peso es de 2,5 kilos y que provoca doble daño.

14. Retención VI – Como *Retención II*, excepto que el límite de presión es 100 kilos.

15. Retención Mayor III – Como *Retención Mayor II*, excepto que puede afectar 3 objetos con un peso total de 12,5 kilos o puede usarse como *Retención I* pero con un alcance de 100 metros.

16. Telequinesis Mayor III – Como *Telequinesis Mayor II*, excepto que pueden moverse 3 objetos con un peso total de 12,5 kilos o puede usarse como *Telequinesis I* pero con un alcance de 100 metros.

17. Telequinesis VI – Como *Telequinesis I*, excepto que el límite de peso es 100 kilos.

18. Lanzamiento III – Como *Lanzamiento II*, excepto que el límite de peso es de 12,5 kilos y que provoca daño triple.

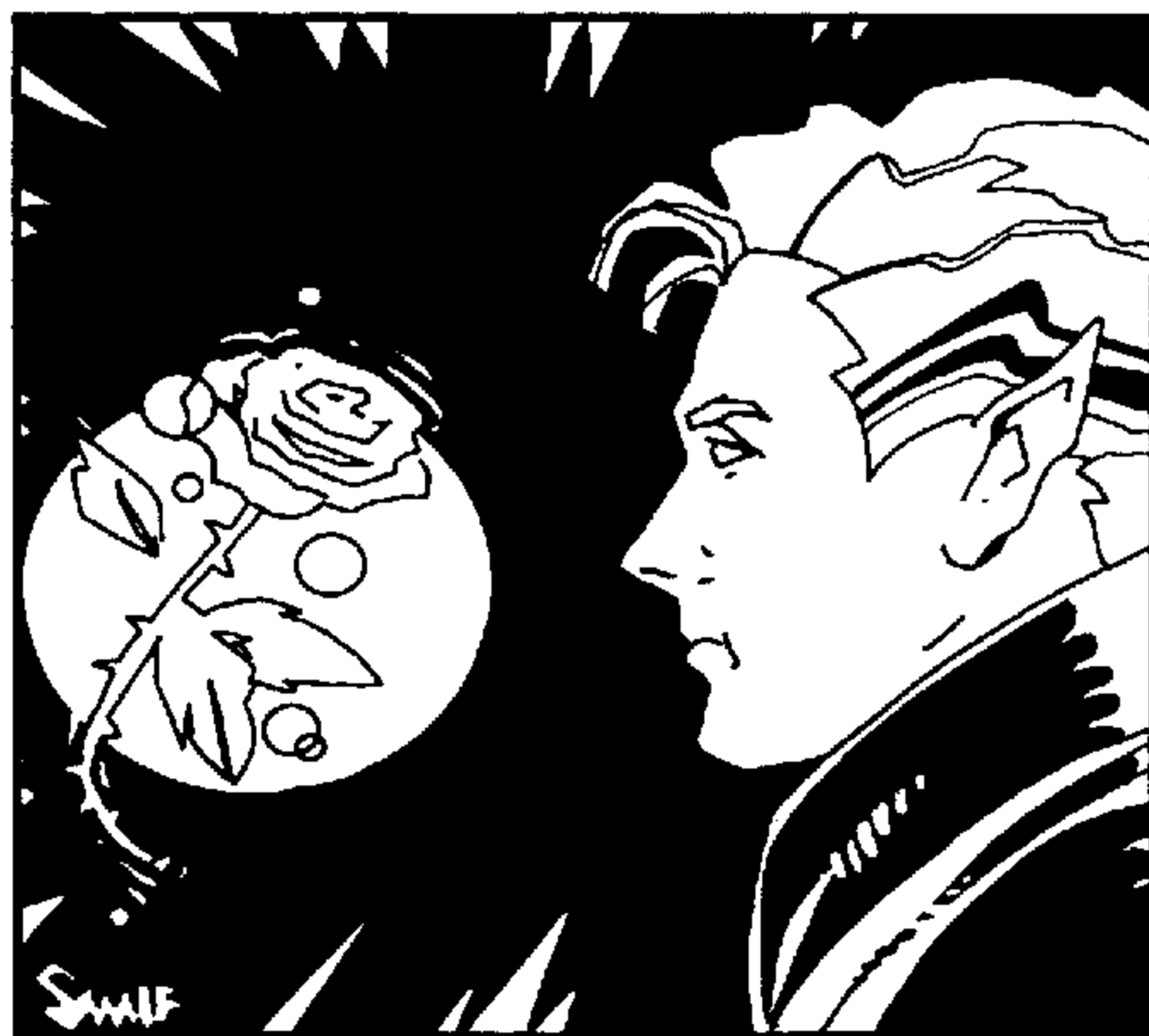
19. Retención Verdadera – Como *Retención II*, excepto que el límite de presión es de 10 kilos por nivel.

20. Telequinesis Verdadera – Como *Telequinesis I*, excepto que el límite de peso es de 10 kilos por nivel.

25. Gran Lanzamiento III – Como *Lanzamiento II*, excepto que el objeto a lanzarse puede encontrarse hasta a 100 metros o que el hechicero puede lanzar 3 objetos que se encuentren a menos de 30 metros (al mismo objetivo).

30. Lanzamiento IV – Como *Lanzamiento II*, excepto que el límite de peso es de 25 kilos y que provoca daño cuádruplo y que la BO obtiene una bonificación adicional +50.

50. Maestría de la Telequinesis – Cada asalto, el hechicero puede usar cualquier hechizo de nivel menor de esta lista con un alcance de 100 metros.



Velocidad

1. Correr – El lanzador puede correr (doblar la velocidad de paso) sin cansarse (es decir, gastando puntos de cansancio como si estuviese caminando), pero una vez para o realiza otra acción el hechizo cesará.

2. Rapidez de Lectura – El hechicero puede leer 10 páginas por minuto.

3. Velocidad I – Mientras dure el hechizo, el lanzador tiene un 200% de actividad en un asalto. Después deberá descansar (con un máximo de actividad el 50%) tantos asaltos como estuvo bajo los efectos de este hechizo.

5. Velocidad II – Como *Velocidad I*, excepto que la duración es de 2 asaltos.

6. Aceleración I – Como *Velocidad I*, excepto que necesita asalto de reposo.

7. Velocidad III – Como *Velocidad I*, excepto que la duración es de 3 asaltos.

8. Esprintar – Como *Correr*, excepto que el lanzador puede moverse a una velocidad de paso x3.

9. Aceleración II – Como *Aceleración I*, excepto que la duración es de 2 asaltos.

10. Nadar Rápido – Como *Correr*, excepto que el lanzador nadará a doble velocidad de lo normal.

11. Velocidad V – Como *Velocidad I*, excepto que la duración es de 5 asaltos.

12. Aceleración III – Como *Aceleración I*, excepto que la duración es de 3 asaltos.

15. Aceleración V – Como *Aceleración I*, excepto que la duración es de 5 asaltos.

17. Esprintar Rápido – Como *Correr*, excepto que el lanzador puede moverse a una velocidad de paso x4.

20. Velocidad X – Como *Velocidad I*, excepto que la duración es de 10 asaltos.

25. Aceleración X – Como *Aceleración I*, excepto que la duración es de 10 asaltos.

30. Velocidad Verdadera – Como *Velocidad I*, excepto que durará hasta que el hechicero duerma, descanse o cancele el hechizo (con una duración máxima de 8 horas).

50. Aceleración Verdadera – Como *Aceleración I*, excepto que durará hasta que el hechicero duerma, descanse o cancele el hechizo (con una duración máxima de 8 horas).

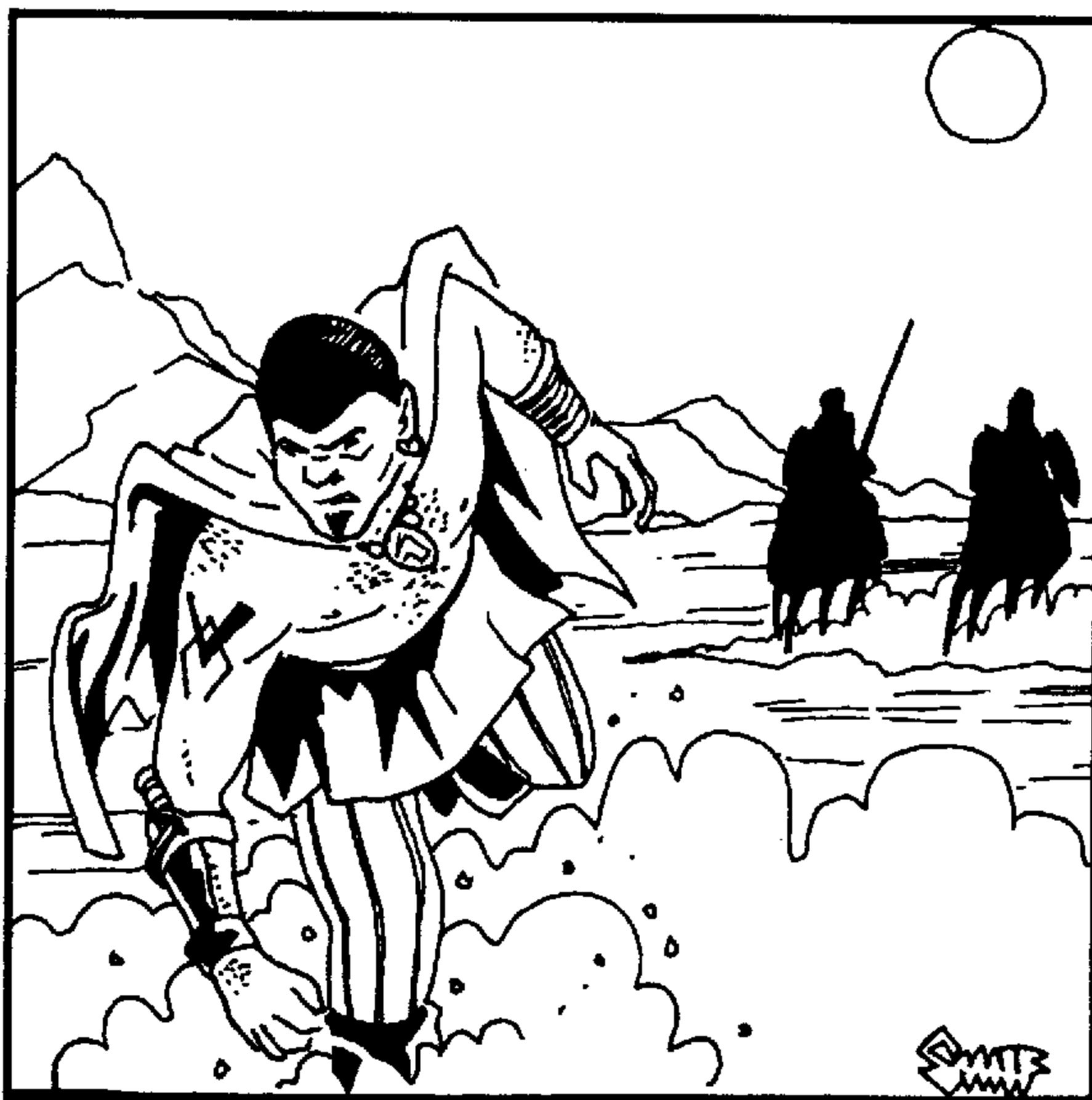
Notas especiales

Sólo puede haber activo un hechizo de *Velocidad* o *Aceleración* sobre un individuo en un mismo momento. Además, un hechizo de *Velocidad* requiere una penalización del 50% de la actividad después de que finalice su efecto. Lanzar un hechizo de *Velocidad* o *Aceleración* en ese asalto sólo hará que obtenga una actividad normal en lugar de una actividad del 200% ($50\% \times 2 = 100\%$).

LISTAS CERRADAS DE MENTALISMO 3.10

VELOCIDAD

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Correr *	uno mismo	10min/nivel	uno mismo	U
☐ 2)	Rapidez de Lectura	uno mismo	10min/nivel	uno mismo	U
☐ 3)	Velocidad I *	uno mismo	varía	uno mismo	U
☐ 4)					
☐ 5)	Velocidad II *	uno mismo	2 asaltos	uno mismo	U
☐ 6)	Aceleración I *	uno mismo	1 asalto	uno mismo	U
☐ 7)	Velocidad III *	uno mismo	3 asaltos	uno mismo	U
☐ 8)	Esprintar *	uno mismo	10min/nivel	uno mismo	U
☐ 9)	Aceleración II *	uno mismo	2 asaltos	uno mismo	U
☐ 10)	Nadar Rápido *	uno mismo	10min/nivel	uno mismo	U
☐ 11)	Velocidad V *	uno mismo	5 asaltos	uno mismo	U
☐ 12)	Aceleración III *	uno mismo	3 asaltos	uno mismo	U
☐ 13)					
☐ 14)					
☐ 15)	Aceleración V *	uno mismo	5 asaltos	uno mismo	U
☐ 16)					
☐ 17)	Esprintar Rápido *	uno mismo	10min/nivel	uno mismo	U
☐ 18)					
☐ 19)					
☐ 20)	Velocidad X *	uno mismo	10 asaltos	uno mismo	U
☐ 25)	Aceleración X *	uno mismo	10 asaltos	uno mismo	U
☐ 30)	Velocidad Verdadera *	uno mismo	especial	uno mismo	U
☐ 50)	Aceleración Verdadera *	uno mismo	especial	uno mismo	U



LISTAS BÁSICAS DE CURANDERO 4.1

MAESTRÍA DE LA CONMOCIÓN

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Curación I	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 2)	Alivio del Aturdimiento I *	1 objetivo	-	contacto	Us
☐ 3)	Alivio de Quemadura/Cong.I	1 objetivo	-	contacto	U
☐ 4)	Regeneración I *	1 objetivo	C	contacto	Us
☐ 5)	Despertar	1 objetivo	-	contacto	U
☐ 6)	Alivio de Quemadura/Cong.II	1 objetivo	-	contacto	U
☐ 7)	Curación V	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 8)	Alivio del Aturdimiento III *	1 objetivo	-	contacto	Us
☐ 9)	Alivio de Quemadura/Cong.III	1 objetivo	-	contacto	U
☐ 10)	Regeneración II *	1 objetivo	C	contacto	Us
☐ 11)	Curación X	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 12)	Alivio de Quemadura/Cong.IV	1 objetivo	-	contacto	U
☐ 13)	Alivio del Aturdimiento V *	1 objetivo	-	contacto	Us
☐ 14)	Alivio del Aturd. a Distancia *	1 objetivo	-	30 m	U
☐ 15)	Regeneración III *	1 objetivo	C	contacto	Us
☐ 16)					
☐ 17)	Curación XV	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 18)					
☐ 19)	Alivio del Aturdimiento X *	1 objetivo	-	contacto	Us
☐ 20)	Curación XX	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 25)	Curación Verdadera	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 30)	Alivio de Q/C. Verdadero	1 objetivo	-	contacto	U
☐ 50)	Alivio del Aturd. Verdadero *	1 objetivo	-	contacto	U

Maestría de la conmoción

- 1. Curación I** – El objetivo recupera d10 puntos de vida.
- 2. Alivio del Aturdimiento I** – Alivia al objetivo de un asalto de aturdimiento acumulado.
- 3. Alivio de Quemadura/Congelación I** – El objetivo curará una zona que tenga quemaduras de primer grado o una zona con congelación leve.
- 4. Regeneración I** – Reducirá el daño en pérdida de puntos de vida del objetivo en 1 punto cada minuto que el lanzador se concentre. Si el lanzador está inconsciente este hechizo funcionará sin concentración.
- 5. Despertar** – Despierta de manera automática al objetivo.
- 6. Alivio de Quemadura/Congelación II** – Como *Alivio de Quemadura/Congelación I*, excepto que el lanzador puede curar 2 zonas de daño leve o 1 zona de daño moderado (es decir, quemaduras de segundo grado).
- 7. Curación V** – Como *Curación I*, excepto que el objetivo recupera 5d10 puntos de vida.
- 8. Alivio del Aturdimiento III** – Como *Alivio del Aturdimiento I*, excepto que elimina 3 asaltos de aturdimiento acumulado.
- 9. Alivio de Quemadura/Congelación III** – Como *Alivio de Quemadura/Congelación I*, excepto que el lanzador puede curar 3 zonas de daño leve o 1 zona de daño grave (es decir, quemaduras de tercer grado), o una combinación de 1 zona de daño leve y otra de daño moderado.
- 10. Regeneración II** – Como *Regeneración I*, excepto que la pérdida de puntos de vida se reduce en 2 puntos por minuto.



11. Curación X – Como *Curación I*, excepto que el objetivo recupera 10d10 puntos de vida.

12. Alivio de Quemadura/Congelación IV – Como *Alivio de Quemadura/Congelación I*, excepto que el lanzador puede curar 4 zonas de daño leve o 2 zonas de daño moderado, o una zona de daño leve y otra grave, o 2 zonas de daño leve y 1 zona de daño moderado.

13. Alivio del Aturdimiento V – Como *Alivio del Aturdimiento I*, excepto que elimina 5 asaltos de aturdimiento acumulado.

14. Alivio del Aturdimiento a Distancia – Como *Alivio del Aturdimiento I*, excepto que elimina 1 asalto de aturdimiento acumulado en 1 objetivo a menos de 30 metros del hechicero.

15. Regeneración III – Como *Regeneración I*, excepto que la pérdida de puntos de vida se reduce en 3 puntos por minuto.

17. Curación XV – Como *Curación I*, excepto que el objetivo recupera 15d10 puntos de vida.

19. Alivio del Aturdimiento X – Como *Alivio del Aturdimiento I*, excepto que elimina 10 asaltos de aturdimiento acumulado.

20. Curación XX – Como *Curación I*, excepto que el objetivo recupera 20d10 puntos de vida.

25. Curación Verdadera – Como *Curación I*, excepto que el objetivo recupera todos los puntos de vida perdidos.

30. Alivio de Quemadura/Congelación Verdadero – Como *Alivio de Quemadura/Congelación I*, excepto que el objetivo se recupera de todas sus quemaduras o congelaciones.

50. Alivio del Aturdimiento Verdadero – Como *Alivio del Aturdimiento I*, excepto que elimina todos asaltos de aturdimiento acumulados en el objetivo.

Notas especiales

Consulta **RMF** Sección 24.1 (p.75) para más información sobre la curación y las heridas.

Maestría de la sangre

1. Detener Hemorragia III – El hechicero parará la hemorragia de una herida que sangre hasta 3 puntos de vida por asalto. Si se mueve la herida se abrirá y volverá a sangrar como antes.

2. Coagulación I – Permite al lanzador detener una hemorragia de 1 punto por asalto; durante 1 hora el objetivo no podrá más que caminar o la herida volverá a abrirse.

3. Cerrar Corte I – Permite al lanzador cerrar la hemorragia de una herida que sangre 1 punto por asalto.

4. Coagulación III – Como *Coagulación I*, excepto que puede detener una hemorragia de hasta 3 puntos por asalto (en total).

5. Arreglar Vaso Sanguíneo Menor – El lanzador curará totalmente un vaso sanguíneo menor dañado (hasta una hemorragia de 3 puntos por asalto, siempre que no sean arterias o venas principales).

6. Cerrar Corte III – Como *Cerrar Corte I*, excepto que puede cerrar heridas que sangren hasta 3 puntos por asalto (total); 3 hemorragias de 1 punto por asalto o una hemorragia de 3 puntos por asalto o una hemorragia de 2 puntos por asalto y una de 1 punto por asalto.

7. Arreglar Vena – El lanzador puede reparar una vena dañada cualquiera. Si el objetivo se mueve (por sus propios medios) la herida se abrirá otra vez. El tiempo de recuperación será de 1-10 días.

8. Arreglar Arteria – El lanzador puede reparar una arteria dañada cualquiera. Si el objetivo se mueve (por sus propios medios) la herida se abrirá otra vez. El tiempo de recuperación será de 1-10 días, dependiendo del tamaño de la arteria y la gravedad del daño.

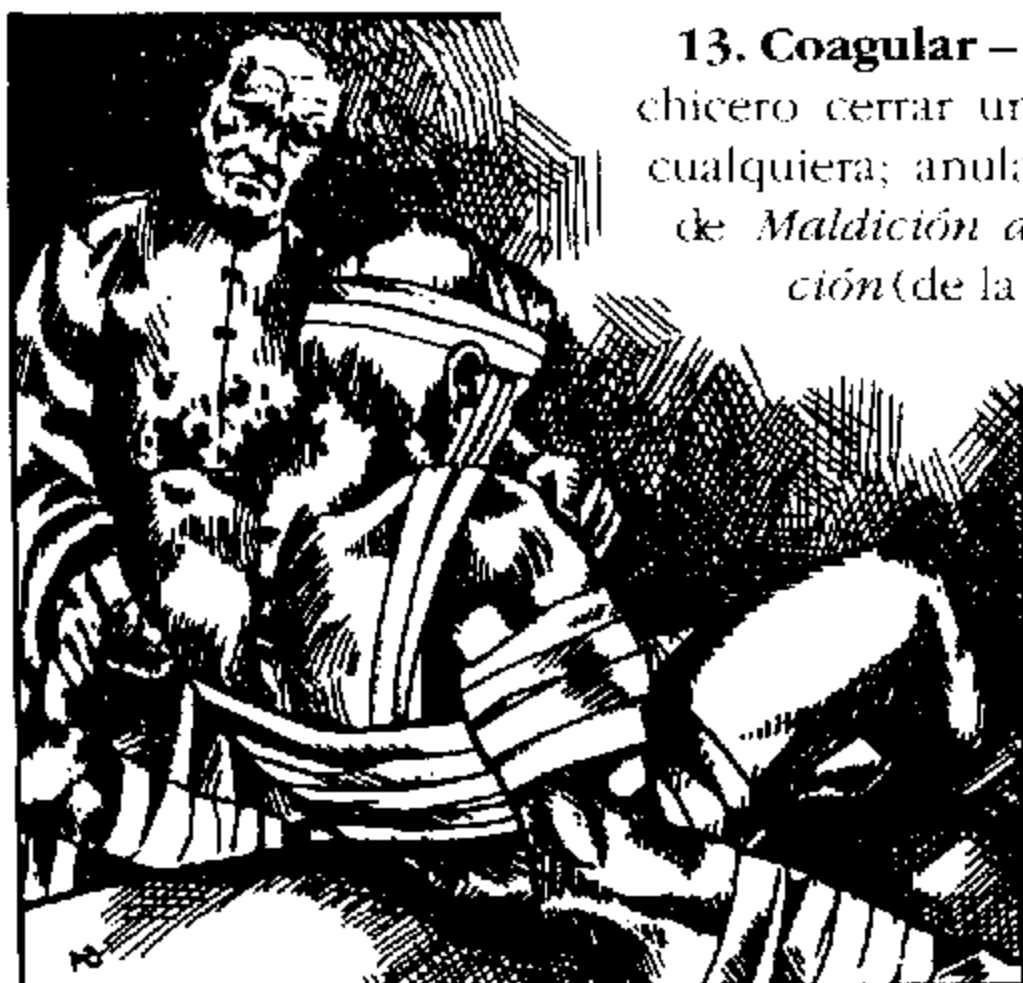
9. Unir – Permite al lanzador unir 1 miembro seccionado; es necesario el uso de los hechizos de *Unir* de las otras tres listas de Curandero para restablecer su estado funcional en 10-100 días.

10. Detener Hemorragia Verdadera – Como *Detener Hemorragia III*, excepto que podrá detener toda la sangre de una herida cualquiera.

11. Vida Suspendida I – El objetivo cae en un estado de animación suspendida, evitando que muera mientras dure el hechizo (es decir, el cuerpo estará "preservado" y el "alma" no abandonará el cuerpo). Además, necesitarás el uso de otro hechizo de *Vida Suspendida I* (de la lista de Maestría de los Órganos y los Nervios).

12. Coagulación Verdadera – Como *Coagulación I*, excepto que puede detener una hemorragia (es decir, puntos de vida por asalto) completamente.

13. Coagular – Permite al hechicero cerrar una hemorragia cualquiera; anulará el hechizo de *Maldición de la Coagulación* (de la lista de Maldi-



LISTAS BÁSICAS DE CURANDERO 4.2

MAESTRÍA DE LA SANGRE

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Detener Hemorragia III	1 objetivo	-	contacto	U
☐ 2)	Coagulación I	1 objetivo	-	contacto	U
☐ 3)	Cerrar Corte I	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 4)	Coagulación III	1 objetivo	-	contacto	U
☐ 5)	Arreglar Vaso Sang. Menor	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 6)	Cerrar Corte III	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 7)	Arreglar Vena	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 8)	Arreglar Arteria	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 9)	Unir ‡ *	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 10)	Detener Hemorragia Verd.	1 objetivo	-	contacto	U
☐ 11)	Vida Suspendida I ‡ *	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 12)	Coagulación Verdadera	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 13)	Coagular	1 objetivo	1 hora/nivel	contacto	U
☐ 14)					
☐ 15)	Cerrar Corte Verdadero	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 16)					
☐ 17)	Vida Suspendida II ‡ *	1 objetivo	1 día/nivel	contacto	U
☐ 18)					
☐ 19)	Coagular Verdadero	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 20)	Unir Verdadero ‡ *	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 25)	Regulación	1 objetivo	1min/nivel	contacto	U
☐ 30)	Sangre Nueva	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 50)	Arreglar Sangre Verdadera	1 objetivo	1asalto/nivel	contacto	U

ciones de Clérigo Maligno). Este hechizo no tiene efecto sobre heridas sangrantes que hayan sido cerradas (es decir, "hemorragia" en este sentido se aplica sólo a heridas internas).

15. Cerrar Corte Verdadero – Como *Cerrar Corte I*, excepto que detendrá cualquier hemorragia y cerrada la herida por completo.

17. Vida Suspendida II – Como *Vida Suspendida I*, excepto por la duración y la necesidad de otro hechizo de Vida Suspendida II (de la lista de Maestría de los Órganos y los Nervios).

19. Coagular Verdadero – Como *Coagular*, excepto que afectará a todas las hemorragias del objetivo.

20. Unir Verdadero – Como *Unir*, excepto el miembro será funcional en 10 minutos (siempre que el hechicero ejecute los otros tres hechizos de *Unir Verdadero* de Curandero).

25. Regulación – El lanzador puede regular el flujo sanguíneo y eliminar cualquier pérdida de sangre en un objetivo. Mientras permanezca inmóvil no sangrará más hasta que las heridas puedan ser curadas.

30. Sangre Nueva – El hechicero puede restaurar toda la sangre perdida del cuerpo de un objetivo. El tiempo de recuperación es de 1-10 días.

50. Arreglar Sangre Verdadera – El lanzador puede usar un hechizo cualquiera de menor nivel de esta lista cada asalto.

Notas especiales

1) Consulta la Sección 24.1 de RMF (p.75) para más información sobre la curación.

2) Cuando una herida no especifique si daña una vena o una arteria, tira 1d100. Con un resultado de 01-60 será una vena; con un 61 o más será una arteria.

LISTAS BÁSICAS DE CURANDERO 4.3

MAESTRÍA DE LOS HUESOS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Conoc. de los Huesos	1 objetivo	-	contacto	I
☐ 2)	Arreglar Fractura Leve	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 3)	Arreglar Cartilago	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 4)	Arreglar Fractura Grave	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 5)	Preserv. de Extremidades †	1 objetivo	1 día/nivel	contacto	U
☐ 6)	Arreglar Cráneo	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 7)	Arreglar Articulación	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 8)	Arreglar Fractura Leve Verd.	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 9)	Unir †	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 10)	Arreglar Cartilago Verdader.	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 11)	Arreglar Fractura Grave Verd.	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 12)	Arreglar Cráneo Verdadero	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 13)	Transplante de Hueso	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 14)	Arreglar Rotura	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 15)	Arreglar Articulación Verd.	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 16)	Transplante de Hueso Rápido	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 17)	Arreglar Rotura Rápida	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 18)	Unir Verdadero †	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 25)	Regeneración del Cartilago	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 30)	Regeneración de los Huesos	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 50)	Regeneración del Esqueleto	1 objetivo	P	contacto	U

Maestría de los huesos

1. Conocimiento de los Huesos – El invocador logra una completa comprensión de cualquier daño óseo, incluyendo la de las herramientas y métodos necesarios para su curación. El invocador no recibe la habilidad o poder para realizar la cura.

2. Arreglar Fractura Leve – Permite al lanzador curar una fractura leve (que no sea una fractura compuesta, astillada, daños en articulaciones, etc.). El tiempo de recuperación es de 1 día. No funcionará con las fracturas craneales.

3. Arreglar Cartilago – El hechicero repara todo el daño de cartilago en una articulación. El tiempo de recuperación es de 1 día.

4. Arreglar Fractura Grave – Como *Arreglar Fractura Leve*, excepto que también repara fracturas compuestas.

5. Preservación de Extremidades – Permite al hechicero prevenir el deterioro de 1 miembro (aunque esté secciona-

do). Es necesaria la ejecución del hechizo *Preservación de Extremidades* de la lista de Maestría de los Músculos para que funcione.

6. Arreglar Cráneo – Permite al lanzador curar una fractura craneal (pero no un área destrozada). El tiempo de recuperación es de 1-10 días.

7. Arreglar Articulación – Repara una articulación dañada (pero no destrozada). El tiempo de recuperación es de 1-10 días.

8. Arreglar Fractura Leve Verdadera – Como *Arreglar Fractura Leve*, excepto que la recuperación es instantánea.

9. Unir – Permite al lanzador unir 1 miembro seccionado; es necesario el uso de los hechizos de *Unir* de las otras tres listas de Curandero para restablecer su estado funcional en 10-100 días.

10. Arreglar Cartilago Verdadero – Como *Arreglar Cartilago*, excepto que la recuperación es instantánea.

11. Arreglar Fractura Grave Verdadera – Como *Arreglar Fractura Grave*, excepto que la recuperación es instantánea.

12. Arreglar Cráneo Verdadero – Como *Arreglar Cráneo*, excepto que la recuperación es instantánea.

13. Transplante de Hueso – Permite al hechicero transplantar un hueso sano, mediante una operación de 1 hora. El tiempo de recuperación es de 1-10 días. Existe una probabilidad de que el cuerpo rechace el nuevo hueso: un 10% si el hueso es de alguno de la misma raza, y un 50% si el hueso es de una raza similar.

14. Arreglar Rotura – Permite al lanzador curar cualquier hueso fracturado o astillado (incluso en la cabeza). Requiere un tiempo de recuperación de 1-10 días.

15. Arreglar Articulación Verdadera – Como *Arreglar Articulación*, excepto que la recuperación es instantánea.

17. Transplante de Hueso Rápido – Como *Transplante de Hueso*, excepto que el tiempo de recuperación es de 1-10 horas.

18. Arreglar Rotura Rápida – Como *Arreglar Rotura*, excepto que el tiempo de recuperación es de 1-10 horas.

20. Unir Verdadero – Como *Unir*, excepto el miembro será funcional en 10 minutos (siempre que el hechicero ejecute los otros tres hechizos de *Unir Verdadero* de Curandero).

25. Regeneración del Cartilago – Permite al hechicero regenerar 1 sección de cartilago en el cuerpo del objetivo. El tiempo de recuperación es de 1-10 días.

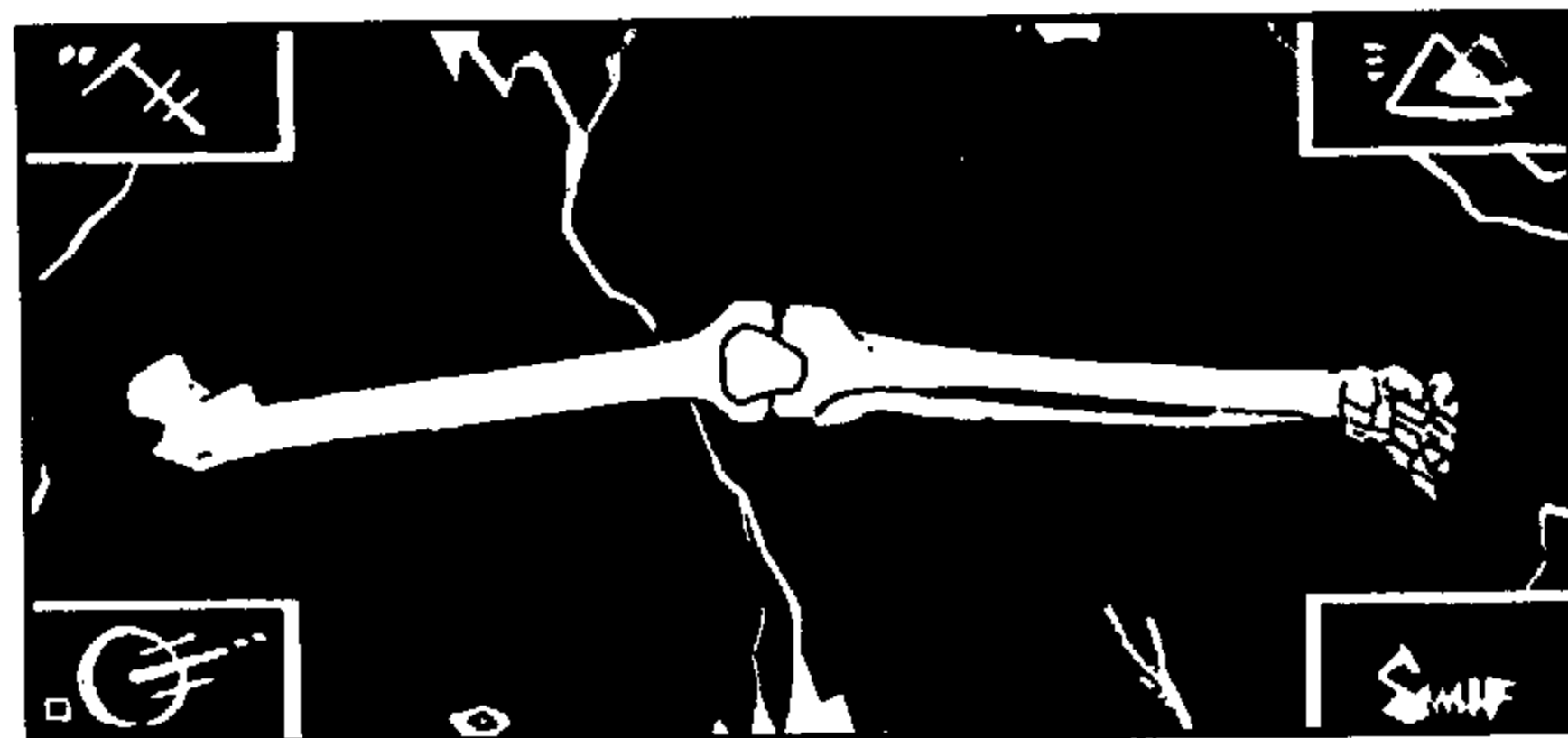
30. Regeneración de los Huesos – Permite al lanzador regenerar 1 hueso perdido. El tiempo de recuperación es de 1-10 días.

50. Regeneración del Esqueleto – Permite al hechicero regenerar cualquier parte (o todas) de un esqueleto (incluyendo el cartilago) en 1-10 días, dependiendo de la gravedad del daño.

Notas especiales

1) Consulta **RMF** Sección 24.1 (p.75) para más información sobre la curación y las heridas.

2) Algunos hechizos de esta lista requieren una operación para ser efectivos. Éstos tienen el mismo nombre que otros hechizos de curación (del reino de la Canalización) por lo que el DJ puede anular el requisito de la operación si lo desea.



Maestría de los músculos

1. Arreglar Torcedura – Permite al hechicero reparar una torcedura. Necesita una operación de 1 hora.

2. Conocimiento de los Músculos/Tendones – El lanzador adquiere un conocimiento completo de cualquier músculo o tendón dañado, incluyendo las herramientas y métodos necesarios para su curación. El hechicero no recibe la habilidad ni el poder para realizar la curación.

3. Arreglar Músculo I – Permite al hechicero reparar 1 músculo dañado, mediante una operación de 1 minuto. El tiempo de recuperación es de 1 día por músculo curado.

4. Arreglar Tendón I – Permite al lanzador reparar 1 tendón dañado, mediante una operación de 1 minuto. El tiempo de recuperación es de 1 día por tendón curado.

5. Preservación de Extremidades – Permite al hechicero prevenir el deterioro de 1 miembro (aunque esté seccionado). Es necesaria la ejecución del hechizo *Preservación de Extremidades* de la lista de Maestría de los Huesos para que funcione.

6. Arreglar Músculo III – Como *Arreglar Músculo I*, excepto que puede reparar 3 músculos dañados.

7. Arreglar Tendón III – Como *Arreglar Tendón I*, excepto que puede reparar 3 tendones dañados.

8. Arreglar Músculo Verdadero – Como *Arreglar Músculo I*, excepto que el tiempo de recuperación es instantáneo.

9. Unir – Permite al lanzador unir 1 miembro seccionado; es necesario el uso de los hechizos de *Unir* de las otras tres listas de Curandero para restablecer su estado funcional en 10-100 días.

10. Arreglar Tendón Verdadero – Como *Arreglar Tendón I*, excepto que el tiempo de recuperación es instantáneo.

11. Arreglar Estructura Blanda – Permite reparar todos los músculos y tendones dañados del cuerpo del objetivo, mediante una operación de 1 hora. El tiempo de recuperación es de 1-10 días.

12. Transplante de Músculo – Permite al hechicero transplantar un músculo sano, mediante una operación de 1 hora. El tiempo de recuperación es de 1-10 días. Existe una probabilidad de que el cuerpo rechace el nuevo músculo: un 10% si el hueso es de alguno de la misma raza, y un 50% si el hueso es de una raza similar.

14. Regeneración de los Músculos – Permite al lanzador regenerar 1 músculo. El crecimiento del nuevo músculo tardará 1-10 días, dependiendo de la pérdida de masa.

15. Regeneración de los Tendones – Permite al lanzador regenerar 1 tendón. El crecimiento del nuevo tendón tardará 1-10 días, dependiendo de la pérdida de masa.

17. Transplante de Músculo Rápido – Como *Transplante de Músculo*, excepto que el tiempo de recuperación es de 1-10 horas.

18. Regeneración de los Músculos Rápido – Como *Regeneración de los Músculos*, excepto que el tiempo de recuperación es de 1-10 horas.

19. Regeneración de los Tendones Rápido – Como *Regeneración de los Tendones*, excepto que el tiempo de recuperación es de 1-10 horas.

20. Unir Verdadero – Como *Unir*, excepto el miembro será funcional en 10 minutos (siempre que el hechicero ejecute los otros tres hechizos de *Unir Verdadero* de Curandero).

25. Regeneración de los Músculos Verdadera – Como *Regeneración de los Músculos*, excepto que el crecimiento se realiza en 10 minutos.

LISTAS BÁSICAS DE CURANDERO 4.4

MAESTRÍA DE LOS MÚSCULOS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Arreglar Torcedura	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 2)	Con. de Músculos/Tendones	1 objetivo	-	contacto	I
☐ 3)	Arreglar Músculo I	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 4)	Arreglar Tendón I	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 5)	Preserv. de Extremidades *	1 objetivo	1 día/nivel	contacto	U
☐ 6)	Arreglar Músculo III	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 7)	Arreglar Tendón III	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 8)	Arreglar Músculo Verdader.	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 9)	Unir *	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 10)	Arreglar Tendón Verdader.	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 11)	Arreglar Estructura Blanda	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 12)	Transplante de Músculo	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 13)					
☐ 14)	Regen. de los Músculos	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 15)	Regen. de los Tendones	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 16)					
☐ 17)	Transp. de Músculo Rápido	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 18)	Regen. Músculos Rápido	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 19)	Regen. Tendones Rápido	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 20)	Unir Verdadero *	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 25)	Regen. Músculos Verdadera	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 30)	Regen. Tendones Verdadera	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 50)	Arreglar Estr. Blanda Verd.	1 objetivo	P	contacto	U

30. Regeneración de los Tendones Verdadera – Como *Regeneración de los Tendones*, excepto que el crecimiento se realiza en 10 minutos.

50. Arreglar Estructura Blanda Verdadera – Como *Arreglar Estructura Blanda*, excepto que repara (no reemplaza) todos los músculos y tendones del cuerpo del objetivo, mediante una operación de 10 minutos. El tiempo de recuperación es de 1-10 días.

Notas especiales

1) Consulta **RMF** Sección 24.1 (p.75) para más información sobre la curación y las heridas.

2) Algunos hechizos de esta lista requieren una operación para ser efectivos. Éstos tienen el mismo nombre que otros hechizos de curación (del reino de la Canalización) por lo que el DJ puede anular el requisito de la operación si lo desea.



LISTAS BÁSICAS DE CURANDERO 4.5

MAESTRÍA DE ÓRGANOS Y NERVIOS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Con. de Órganos/Nervios	1 objetivo	-	contacto	I
☐ 2)	Entumecer	1 objetivo	10 min./nivel	contacto	U
☐ 3)	Arr.Daño Leve en Nervio	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 4)	Arr.Daño Leve en Oído/Nariz	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 5)	Preserv. de los Órganos	1 objetivo	1 día/nivel	contacto	U
☐ 6)	Arreglar Daño Leve en Ojo	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 7)	Arr. Daño Grave en Nervio	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 8)	Arr. Daño Grave en Oído	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 9)	Unir ‡ *	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 10)	Arr. Daño Grave en Ojo	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 11)	Vida Suspendida I ‡ *	1 objetivo	1 hora/nivel	contacto	U
☐ 12)	Arreglar Nervio Verdadero	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 13)	Transplante de Órgano	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 14)	Arreglar Órgano	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 15)	Arr. Daño Leve en Cerebro	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 16)	Curación de la Parálisis	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 17)	Vida Suspendida II ‡ *	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 18)	Transp. de Órgano Rápido	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 19)					
☐ 20)	Unir Verdadero ‡ *	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 25)	Regen. de los Nervios	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 30)	Regen. de los Órganos	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 50)	Regeneración del Cerebro	1 objetivo	P	contacto	U

Maestría de los órganos y los nervios

1. Conocimiento de los Órganos/Nervios – El hechicero adquiere un conocimiento completo de cualquier órgano o nervio dañado, incluyendo las herramientas y métodos necesarios para su curación. El hechicero no recibe la habilidad ni el poder para realizar la curación.

2. Entumecer – Permite al lanzador detener o reducir la sensación en una zona específica del cuerpo (30 centímetros cúbicos), reduciendo el dolor con leves efectos secundarios (por ejemplo, -10 a las acciones).

3. Arreglar Daño Leve en Nervio – Permite al hechicero curar un daño leve en los nervios. El tiempo de recuperación es de 1-10 días. Definimos daño leve en nervio como aquel que provoca una penalización de hasta -20 en el sistema nervioso.

4. Arreglar Daño Leve en Oído/Nariz – Permite al lanzador reparar cualquier daño externo del oído (sin incluir la pérdida total de la oreja) o cualquier daño en la nariz (sin incluir la pérdida total de la misma), pasados 1-60 minutos, dependiendo de la extensión del daño.

5. Preservación de los Órganos – Permite al hechicero evitar el deterioro de cualquier órgano especificado (por ejemplo, ojo, nariz, hígado, etc.), incluso si está "fuera" de su cuerpo original.

6. Arreglar Daño Leve en Ojo – Permite al lanzador reparar cualquier daño leve en el ojo (por ejemplo, heridas en la córnea o eliminar un objeto extraño).

7. Arreglar Daño Grave en Nervio – Como *Arreglar Daño Leve en Nervio*, excepto que podrá curar cualquier daño en los nervios (no funcionará con los nervios destruidos). El tiempo de recuperación es de 1-10 días.

8. Arreglar Daño Grave en Oído – Como *Arreglar Daño Leve en Oído*, excepto que podrá reparar cualquier daño interno

o externo. La audición se recupera pasados 1-10 días. Observa que no recuperará la pérdida total de la oreja.

9. Unir – Permite al lanzador unir 1 miembro seccionado; es necesario el uso de los hechizos de *Unir* de las otras tres listas de Curandero para restablecer su estado funcional en 10-100 días.

10. Arreglar Daño Grave en Ojo – Como *Arreglar Daño Leve en Ojo*, excepto que podrá curar cualquier daño excepto la pérdida total del ojo (es decir, la destrucción del ojo es imposible de subsanar). El tiempo de recuperación es de 1-10 días.

11. Vida Suspendida I – El objetivo que en un estado de animación suspendida, evitando que muera mientras dure el hechizo (es decir, el cuerpo estará "preservado" y el "alma" no abandonará el cuerpo). Además, necesitarás el uso de otro hechizo de *Vida Suspendida I* (de la lista de Maestría de la Sangre).

12. Arreglar Nervio Verdadero – Como *Arreglar Daño Grave en Nervio*, excepto que la recuperación es instantánea.

13. Transplante de Órgano – Permite al hechicero transplantar un órgano sano (sin incluir el cerebro o el sistema nervioso), mediante una operación de 1 hora. El tiempo de recuperación es de 1-10 días. Existe una probabilidad de que el cuerpo rechace el nuevo músculo: un 10% si el hueso es de alguno de la misma raza, y un 50% si el hueso es de una raza similar. No se transplantará sangre o músculo.

14. Arreglar Órgano – Permite al lanzador curar cualquier órgano (sin incluir el cerebro y el sistema nervioso) siempre que no haya sido destruido por completo, mediante una operación de 1-10 horas. El tiempo de recuperación es de 1-10 días.

15. Arreglar Daño Leve en Cerebro – Permite al hechicero curar un daño leve en el cerebro (incluyendo la recuperación del coma), mediante una operación de 1 hora. La pérdida de experiencia es irreparable (el % de pérdida depende de la gravedad de la herida). El tiempo de recuperación es de 1-10 días.

16. Curación de la Parálisis – Permite al lanzador curar la parálisis de 1 objetivo (tiempo de recuperación de 1-10 días). La parálisis debe ser el resultado de una hechizo o una enfermedad (no de un veneno).

17. Vida Suspendida II – Como *Vida Suspendida I*, excepto por la duración y la necesidad de otro hechizo de *Vida Suspendida II* (de la lista de Maestría de la Sangre).

18. Transplante de Órgano Rápido – Como *Transplante de Órgano*, pero el tiempo de recuperación es de solo 1-10 horas.

20. Unir Verdadero – Como *Unir*, excepto el miembro será funcional en 10 minutos (siempre que el hechicero ejecute los otros tres hechizos de *Unir Verdadero* de Curandero).

25. Regeneración de los Nervios – Permite al hechicero regenerar un nervio perdido. El crecimiento del nuevo nervio tarda 1-10 días, dependiendo de la pérdida.

30. Regeneración de los Órganos – Permite regenerar un órgano perdido por completo. Este proceso tardará 1-10 horas, con un tiempo de recuperación de 1-10 días. El objetivo permanecerá en coma durante la recuperación (no regenerará el cerebro).

50. Regeneración del Cerebro – Permite al lanzador regenerar masa cerebral en 1-10 horas, con un tiempo de recuperación de 1-10 días (el objetivo permanecerá en coma). La pérdida de experiencia es irreparable (el % de pérdida depende de la gravedad del daño).

Notas especiales

1) Consulta **RMF** Sección 24.1 (p.75) para más información sobre la curación y las heridas.

2) Algunos hechizos de esta lista requieren una operación para ser efectivos. Éstos tienen el mismo nombre que otros hechizos de curación (del reino de la Canalización) por lo que el DJ puede anular el requisito de la operación si lo desea.

Prótesis

1. Dimensiones – El hechicero conocerá las dimensiones necesarias para realizar un miembro falso para el objetivo.

2. Moldear Madera – Permite al lanzador moldear un trozo de madera (de hasta 0,1 metro cúbico) como si fuese barro mientras se concentre. Habitualmente tardará 1 día (aproximadamente 8 horas) moldear un miembro artificial. Al final de este período, la madera recuperará su dureza original.

3. Encajar Madera – El hechicero adhiere un miembro artificial de madera a un cuerpo. El proceso dura 1 hora. Este hechizo debe ejecutarse antes de poder lanzar un hechizo de *Animar*.

4. Animar I – Permite al poseedor manejar a voluntad un miembro artificial durante 8 horas.

5. Moldear Vidrio – Como *Moldear Madera*, excepto que funciona con el vidrio. El proceso de moldeado requiere 2 días (unas 8 horas por día).

6. Encajar Vidrio – Como *Encajar Madera*, excepto que funciona con un miembro de cristal.

7. Animar II – Como *Animar I*, excepto que la duración es de 24 horas.

8. Moldear Metal Normal – Como *Moldear Madera*, excepto que funciona metales básicos y que el proceso requiere 4 días (unas 8 horas por día).

9. Encajar Metal Normal – Como *Encajar Madera*, excepto que funciona con un miembro de metal normal.

10. Carne Artificial – Este hechizo permite al lanzador convertir barro en suficiente carne artificial como para cubrir un miembro artificial (el miembro debe estar presente en el momento de la ejecución). La carne sólo es real en parte (similar al plástico). El proceso dura 2 días (unas 8 horas cada día), pero puede ser más para miembros más grandes (a discreción del DJ).

11. Animar III – Como *Animar I*, excepto que la duración es de 1 semana.

13. Encajar Materiales Mágicos – Como *Encajar Madera*, excepto que permite encajar miembros de materiales mágicos (el miembro debe crearse por otros medios).

15. Animar IV – Como *Animar I*, excepto que la duración es de 1 mes.

17. Animar V – Como *Animar I*, excepto que la duración es de 3 meses.

19. Animar VI – Como *Animar I*, excepto que la duración es de 6 meses.

20. Carne Artificial Verdadera – Como *Carne Artificial*, excepto que la carne sintética es perfectamente real. Este proceso durará 10-100 días, dependiendo de la cantidad de carne necesaria.

25. Animar VII – Como *Animar I*, excepto que la duración es de 1 año.

30. Animar VIII – Como *Animar I*, excepto que la duración es de 1 año por nivel.

50. Animar Verdadero – Como *Animar I*, excepto que la duración es permanente.

Notas especiales

Una vez creado, un falso miembro deja de ser mágico. Sin embargo, la animación del miembro sí es mágica (y puede ser dispersado). Cuando resista un hechizo de *Disipar* o *Cancelar*, el miembro falso obtendrá un modificador adicional +50 a la TR.

LISTAS BÁSICAS DE CURANDERO 4.6

PRÓTESIS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Dimensiones	uno mismo	-	contacto	I
☐ 2)	Moldear Madera	uno mismo	1hora/nivel(C)	uno mismo	U
☐ 3)	Encajar Madera	uno mismo	P	uno mismo	U
☐ 4)	Animar I	1 objetivo	8 horas	contacto	U
☐ 5)	Moldear Vidrio	uno mismo	1hora/nivel(C)	uno mismo	U
☐ 6)	Encajar Vidrio	uno mismo	P	uno mismo	U
☐ 7)	Animar II	1 objetivo	24 horas	contacto	U
☐ 8)	Moldear Metal Normal	uno mismo	1hora/nivel(C)	uno mismo	U
☐ 9)	Encajar Metal Normal	uno mismo	P	uno mismo	U
☐ 10)	Carne Artificial	uno mismo	1hora/nivel(C)	uno mismo	E
☐ 11)	Animar III	1 objetivo	1 semana	contacto	U
☐ 12)					
☐ 13)	Encajar Materiales Mágicos	uno mismo	P	uno mismo	U
☐ 14)					
☐ 15)	Animar IV	1 objetivo	1 mes	contacto	U
☐ 16)					
☐ 17)	Animar V	1 objetivo	3 meses	contacto	U
☐ 18)					
☐ 19)	Animar VI	1 objetivo	6 meses	contacto	U
☐ 20)	Carne Artificial Verdadera	uno mismo	1hora/nivel(C)	uno mismo	E
☐ 25)	Animar VII	1 objetivo	1 año	contacto	U
☐ 30)	Animar VIII	1 objetivo	1 año/nivel	contacto	U
☐ 50)	Animar Verdadero	1 objetivo	P	uno mismo	U



LISTAS BÁSICAS DE MENTALISTA 5.1

ATAQUE MENTAL

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Sacudidas I	1 objetivo	1asalto/10fallo	30 m	Fm
☐ 2)	Titubeo	1 objetivo	1asalto/10fallo	30 m	Fm
☐ 3)	Sufrimiento Leve	1 objetivo	-	30 m	Fm
☐ 4)	Descarga A	1 objetivo	-	30 m	Fm
☐ 5)	Sacudidas III	1 objetivo	3asaltos/10fallo	30 m	Fm
☐ 6)					
☐ 7)	Paralizar I	1 objetivo	1asalto/10fallo	30 m	Fm
☐ 8)	Descarga B	1 objetivo	-	30 m	Fm
☐ 9)	Sufrimiento Grave	1 objetivo	-	30 m	Fm
☐ 10)	Grito Mental I *	3 m R	1as./10fallo uno mismo		Fm
☐ 11)	Sacudidas V	1 objetivo	5asaltos/10fallo	30 m	Fm
☐ 12)	Paralizar III	1 objetivo	3asaltos/10fallo	30 m	Fm
☐ 13)	Descarga C	1 objetivo	-	30 m	Fm
☐ 14)					
☐ 15)	Grito Mental II *	15 m R	1as./10fallo uno mismo		Fm
☐ 16)	Descarga D	1 objetivo	-	30 m	Fm
☐ 17)	Paralizar V	1 objetivo	5asaltos/10fallo	30 m	Fm
☐ 18)	Sacudidas X	1 objetivo	10asaltos/10fallo	30 m	Fm
☐ 19)	Grito Mental III *	30 m R	1as./10fallo uno mismo		Fm
☐ 20)	Descarga E	1 objetivo	-	30 m	Fm
☐ 25)	Gran Grito *	15 m R	1as./10fallo uno mismo		Fm
☐ 30)	Grito Mental Verdadero *	100 m R	1as./10fallo uno mismo		Fm
☐ 50)	Grito Verdadero *	15 m R	varia uno mismo		Fm

Ataque mental

1. Sacudidas I – El objetivo queda aturdido.

2. Titubeo – El objetivo titubea en cualquier acción no defensiva. Sufrirá un -20 a las tiradas de iniciativa y deberá parar con al menos la mitad de su BO.

3. Sufrimiento Leve – El objetivo recibe daño igual a un 25% de sus puntos de vida restantes (es decir, aquellos que aún no ha perdido).

4. Descarga A – El objetivo recibe un crítico 'A' de Electricidad.

5. Sacudidas III – Como *Sacudidas I*, excepto por la duración.

7. Paralizar I – El objetivo queda paralizado.

8. Descarga B – Como *Descarga A*, excepto que el crítico de Electricidad es 'B'.

9. Sufrimiento Grave – Como *Sufrimiento Leve*, excepto que recibe un daño igual al 50% de puntos de vida restantes.

10. Grito Mental I – Todos los que se encuentren en el área de efecto (excepto el lanzador) y fallen una TR quedan aturdidos.

11. Sacudidas V – Como *Sacudidas I*, excepto por la duración.

12. Paralizar III – Como *Paralizar I*, excepto que la duración es de 3 asaltos por cada 10 puntos de fallo.

13. Descarga C – Como *Descarga A*, excepto que el crítico de Electricidad es 'C'.

15. Grito Mental II – Como *Grito Mental I*, excepto que el área de efecto es de 15 metros de radio.

16. Descarga D – Como *Descarga A*, excepto que el crítico de Electricidad es 'D'.

17. Paralizar V – Como *Paralizar I*, excepto que la duración es de 5 asaltos por cada 10 puntos de fallo.

18. Sacudidas X – Como *Sacudidas I*, excepto por la duración.

19. Grito Mental III – Como *Grito Mental I*, excepto que el área de efecto es de 30 metros de radio.

20. Descarga E – Como *Descarga A*, excepto que el crítico de Electricidad es 'E'.

25. Gran Grito – Como *Grito Mental I*, excepto que el área de efecto es de 15 metros de radio y que cualquier objetivo que falle por más de 50 puntos caerá inconsciente durante 8 horas.

30. Grito Mental Verdadero – Como *Grito Mental I*, excepto que el área de efecto es de 100 metros de radio.

50. Grito Verdadero – Como *Grito Mental I*, excepto que los objetivos que falle por 1-50 puntos cae inconsciente y los que falle por más de 50 mueren. Las TR de los hechiceros de Mentalismo se modifican en -20.



JAGUAYS

Control de los sentidos

1. Distracción – El objetivo sufre un modificador especial –30 a todas sus acciones.

2. Entumecer – Una extremidad al azar del objetivo se entumece y queda inútil. Si es una pierna el objetivo perderá un 40% de su movimiento. Si es un brazo sufrirá un modificador especial –40 a los ataques cuerpo a cuerpo y de proyectil que realice con ese brazo.

3. Visión Borrosa – El objetivo tiene un modificador especial –100 a su BO de proyectiles y –50 al resto de acciones.

4. Control de los Sentidos Menor – Causa sensaciones leves y falsas en uno de los siguientes sentidos: olfato, gusto o tacto (por ejemplo, un olor hediondo, sabor salado o picor).

5. Ataque Sonoro – Crea un sonido estridente que aturde al objetivo.

6. Control Sonoro – Hace que el objetivo oiga cualquier sonido deseado por el lanzador.

7. Pifiar – El objetivo pifiará un arma u objeto que tenga en las manos. El objetivo tirará en la Tabla de Pifia adecuada.

8. Control Visual – Hace que el objetivo vea cualquier cosa deseada por el lanzador.

9. Ataque Visual – Crea una luz deslumbrante que aturde al objetivo.

10. Aturdir Nervio – El objetivo está totalmente entumecido, sufriendo un modificador –75 a todas las acciones mientras esté bajo el efecto del hechizo.

11. Alucinación – El objetivo ve a un enemigo imaginario, con el que deberá luchar hasta "matarlo" (es decir, reciba el daño suficiente como para caer). El enemigo tiene las mismas habilidades que el objetivo pero no hace daño (es decir, siempre falla).

12. Alucinación Vituperante – Como *Alucinación*, excepto que nunca atacará. Sólo se burlará del personaje (parando todos los ataques que reciba).

13. Control de los Sentidos II – Como *Control de los Sentidos Menor*, excepto que afectará a dos sentidos (incluyendo la vista y el oído).

15. Sobrecarga Sensorial – Este hechizo sobrecarga los sentidos del objetivo. Si falla la TR por 50 puntos o menos, quedará aturrido mientras dure el hechizo. Si falla por más de 50, caerá inconsciente.

16. Control de los Sentidos III – Como *Control de los Sentidos II*, excepto que afectará a tres sentidos.

18. Control de los Sentidos IV – Como *Control de los Sentidos II*, excepto que afectará a cuatro sentidos.

19. Pérdida Sensorial – Provoca pérdida total de datos sensoriales; es decir, no recibirá nada. Cada día de pérdida tendrá un 5% de probabilidades (acumulativo) de locura temporal.

20. Control de los Sentidos V – Como *Control de los Sentidos II*, excepto que afectará a todos los sentidos.

25. Control a Distancia – Como *Control de los Sentidos V*, excepto que el alcance inicial es de 100 metros. Después del lanzamiento, el hechicero podrá controlar las sensaciones que reciba el objetivo a una distancia de hasta 1,5 kilómetros por nivel.

30. Control de los Sentidos Verdadero – Como *Control a Distancia*, excepto que el hechicero puede "programar" los datos que recibe (es decir, la sensación X se recibirá después de alcanzar el punto Y) y que la concentración sólo es necesaria para "programar" datos de memoria y la duración es de 10 minutos por nivel.

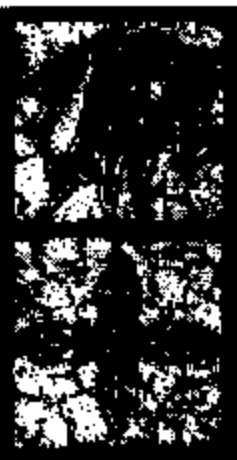
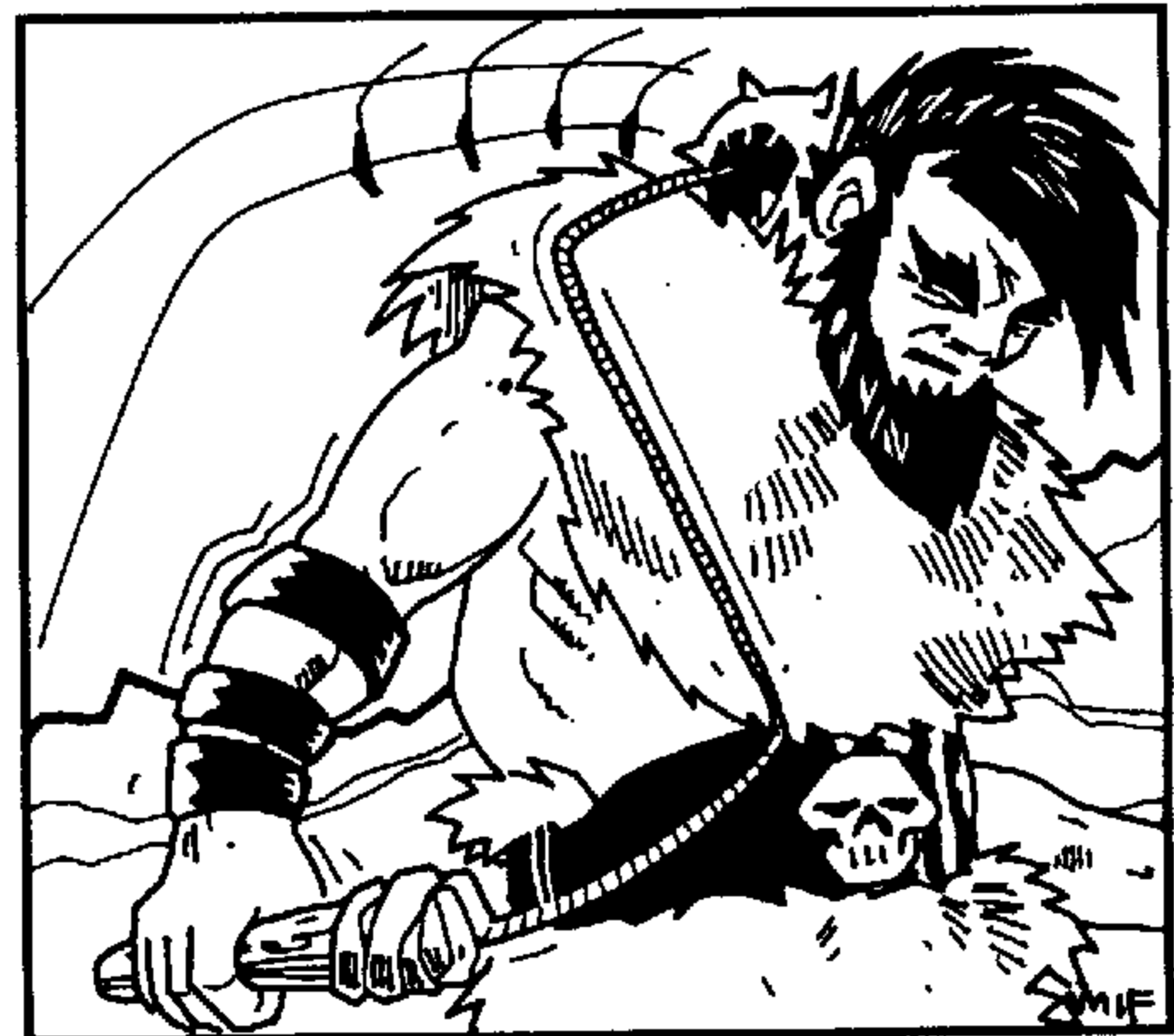
Tabla de Hechizos de Magia 5.2 CONTROL DE LOS SENTIDOS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1	Distracción	1 objetivo	C	30 m	Fm
2	Entumecer	1 objetivo	C	30 m	Fm
3	Visión Borrosa	1 objetivo	C	30 m	Fm
4	Control de los Sent. Menor	1 objetivo	C	30 m	Fm
5	Ataque Sonoro	1 objetivo	1 asalto/10 fallo	30 m	Fm
6	Control Sonoro	1 objetivo	C	30 m	Fm
7	Pifiar	1 objetivo	C	30 m	Fm
8	Control Visual	1 objetivo	C	30 m	Fm
9	Ataque Visual	1 objetivo	1 asalto/10 fallo	30 m	Fm
10	Aturdir Nervio	1 objetivo	1 asalto/10 fallo	30 m	Fm
11	Alucinación	1 objetivo	C	30 m	Fm
12	Alucinación Vituperante	1 objetivo	C	30 m	Fm
13	Control de los Sentidos II	1 objetivo	C	30 m	Fm
14	Sobrecarga Sensorial	1 objetivo	1 asalto/5 fallo	30 m	Fm
16	Control de los Sentidos III	1 objetivo	C	30 m	Fm
17	Control de los Sentidos IV	1 objetivo	C	30 m	Fm
19	Pérdida Sensorial	1 objetivo	1 día/10 fallo	30 m	Fm
20	Control de los Sentidos V	1 objetivo	C	30 m	Fm
25	Control a Distancia	1 objetivo	C	100 m	Fm
30	Control de los Sent. Verd.	1 objetivo	10 min./nivel	100 m	Fm
50	Mundo Privado	1 objetivo	P (C)	30 m	Fm

50. Mundo Privado – El objetivo vive en su propio mundo de fantasía, totalmente controlado por el hechicero cuando se concentra. Mientras se encuentre allí, el objetivo no recibirá datos sensoriales del mundo real.

Notas especiales

Todas las sensaciones creadas por los hechizos de esta lista son estrictamente mentales (es decir, no son reales). Por ejemplo, el sonido creado con *Ataque Sonoro* sólo es oído en la cabeza del objetivo (funcionando, por tanto, en una persona sorda).



LISTAS BÁSICAS DE MENTALISTA 5.3

CONTROL MENTAL

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Pregunta	1 objetivo	-	3 m	Fm
☐ 2)	Dormir	1 objetivo	-	15 m	Fm
☐ 3)	Encantar Semejante	1 objetivo	10 min./nivel	15 m	Fm
☐ 4)	Calmar	1 objetivo	1 min./nivel	30 m	Fm
☐ 5)	Confusión	1 objetivo	1 asalto/5 fallo	30 m	Fm
☐ 6)	Miedo	1 objetivo	1 min./10 fallo	30 m	Fm
☐ 7)	Sugestión	1 objetivo	varia	3 m	Fm
☐ 8)	Retener Semejante	1 objetivo	C	15 m	Fm
☐ 9)	Emociones	1 objetivo	1 min./nivel	30 m	Fm
☐ 10)	Dominar Semejante	1 objetivo	10 min./nivel	3 m	Fm
☐ 11)	Coma	1 objetivo	1 día/10 fallo	30 m	Fm
☐ 12)	Encantar Verdadero	1 objetivo	10 min./nivel	15 m	Fm
☐ 13)	Retener Verdadero	1 objetivo	C	15 m	Fm
☐ 14)	Geas	1 objetivo	varia	3 m	Fm
☐ 16)	Retener Semejante Verdad.	1 objetivo	C	15 m	Fm
☐ 17)	Fracturar la Mente	1 objetivo	P	15 m	Fm
☐ 18)	Dormir Verdadero	1 objetivo	1 min./10 fallo	30 m	Fm
☐ 20)	Geas Verdadera	1 objetivo	varia	3 m	Fm
☐ 25)	Control Mental Verdadero	1 objetivo	1 min./nivel (C)	100 m	Fm
☐ 30)	Maestría Mental	1 objetivo	P (C)	100 m	Fm
☐ 50)					

2. Dormir – El objetivo cae en un sueño natural. El primer asalto del mismo es mágico (no podrá ser despertado por medios naturales).

3. Encantar Semejante – El objetivo humanoide cree que el hechicero es un buen amigo.

4. Calmar – El objetivo no podrá tomar acciones ofensivas y sólo luchará en defensa propia.

5. Confusión – El objetivo es incapaz de tomar decisiones o acciones que requieran iniciativa pero seguirá luchando contra sus enemigos o en defensa propia.

6. Miedo – El objetivo teme al hechicero e intentará huir. Esto equivale a correr a velocidad máxima para alejarse del lanzador.

7. Sugestión – El objetivo hará una acción que sugiera el lanzador siempre que no sea completamente extraño para él (por ejemplo, no se suicidará, no se cegará así mismo, etc.).

8. Retener Semejante – El objetivo queda retenido, teniendo sólo un 25% de actividad.

9. Emociones – Causa la emoción deseada, incluyendo odio, amor, tristeza, ira, etc.

10. Dominar Semejante – El objetivo deberá obedecer al lanzador tal y como se ha especificado en *Sugestión*.

11. Coma – [Mod. a la TR: +20] El objetivo cae en coma.

12. Encantar Verdadero – Como *Encantar Semejante*, excepto que funciona con cualquier criatura pensante.

14. Retener Verdadero – Como *Retener Semejante*, excepto que funciona con cualquier criatura pensante.

15. Geas – Proporciona al objetivo una tarea. El fallo resultará en una penalización determinada por el DJ (la tarea debe estar dentro de las capacidades del objetivo). Si éste ignora la tarea, sufrirá los mismos efectos que en el fallo.

16. Retener Semejante Verdadero – [Mod. a la TR: -20] El objetivo queda totalmente paralizado (0% de actividad).

18. Fracturar la Mente – El objetivo se convierte en un idiota babeante. Puede ser llevado a cualquier sitio pero no podrá realizar **ninguna** acción.

20. Dormir Verdadero – [Mod. a la TR: -20] El objetivo cae inconsciente y no podrá despertarse.

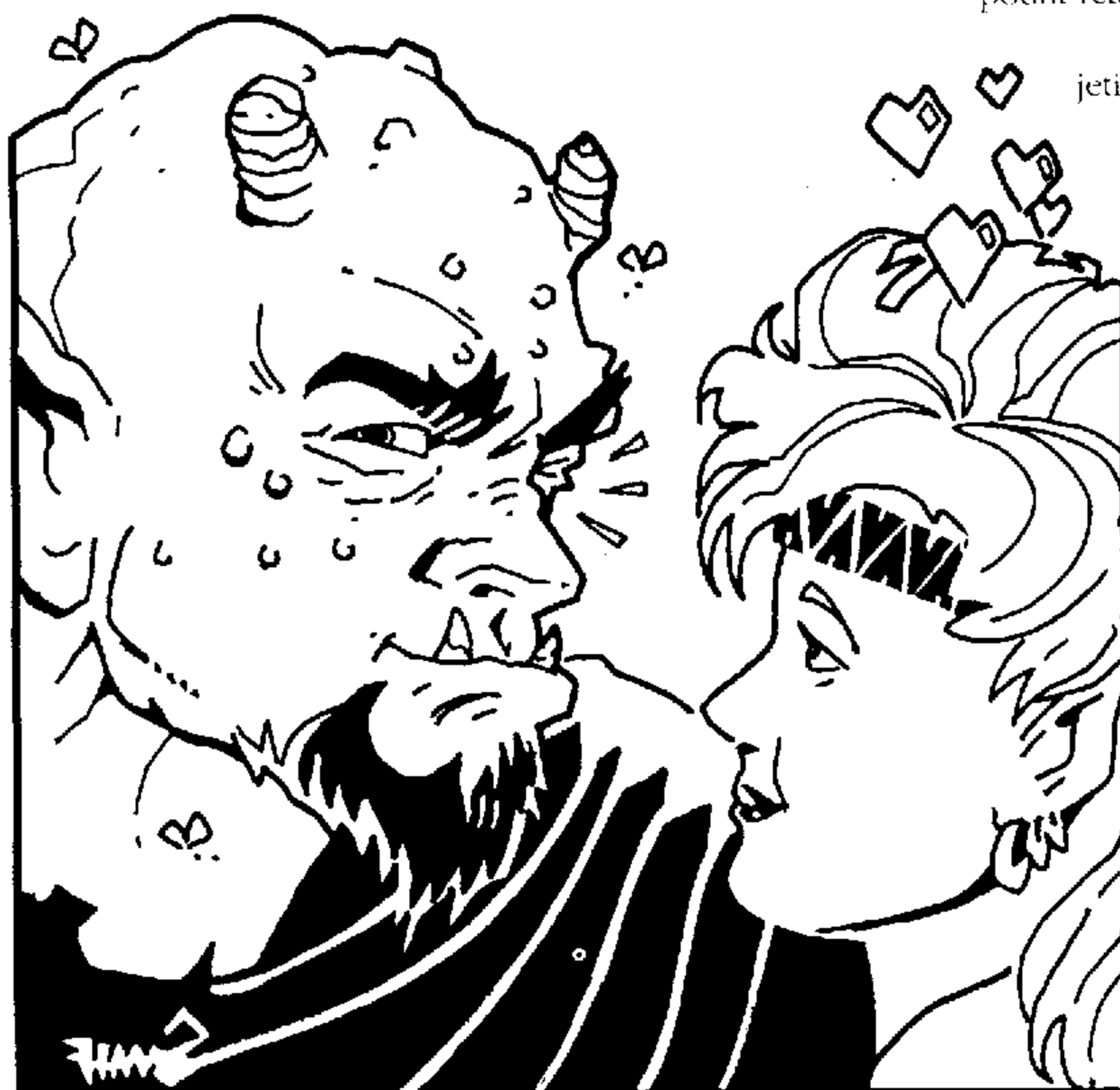
25. Geas Verdadera – Como *Geas*, excepto que el fallo se penaliza con cinco críticos 'E' (elige los tipos de manera aleatoria).

30. Control Mental Verdadero – Cuando te concentres, tendrás control total de la mente del objetivo. Después del lanzamiento, el alcance del hechizo es de 1,5 kilómetros por nivel.

50. Maestría Mental – Como *Control Mental Verdadero*, excepto que la duración es permanente (hasta que se disipe). El hechicero sólo necesita concentrarse para impartir órdenes. Sólo puedes tener controlado de esta manera a un objetivo a la vez.

Control mental

1. Pregunta – El objetivo deberá contestar una pregunta sencilla con la verdad (aunque es necesario que comprenda la pregunta).



Fusión mental

1. Empatía – El lanzador sabe los sentimientos básicos del objetivo; puede concentrarse en un nuevo objetivo cada asalto.

2. Leer Emociones – El lanzador sabe las emociones específicas del objetivo; puede concentrarse en un nuevo objetivo cada asalto.

3. Fusión de Mentalistas – Permite a dos hechiceros del reino de Mentalismo comunicarse mentalmente e intercambiar puntos de poder.

4. Enfocar Fusión – Cuando se lanza antes (en el plazo de 1 minuto) de un hechizo de *Fusión Mental* o *Fusión Preparada* (un hechizo de nivel superior a 10 que aparece en el *Manual de Hechizos*), permite al lanzador centrarse a una persona como objetivo (aquella que ha almacenado previamente con el hechizo de *Reservar Mente*). Este hechizo permite que ciertos hechizos funcionen incluso si el hechicero no conoce la localización exacta del objetivo.

5. Pensamientos – El lanzador percibe los pensamientos superficiales del objetivo. Si éste pasa su TR por más de 25 puntos se dará cuenta de que alguien está intentando leer sus pensamientos. Puede concentrarse en un nuevo objetivo cada asalto.

6. Fusión Mental I – Permite al lanzador y al objetivo intercambiar pensamientos; si ambos son hechiceros del reino de Mentalismo podrán también intercambiar puntos de poder. Deben poder verse uno a otro o el lanzador debe conocer la localización exacta del objetivo o el hechicero debe usar el hechizo de *Enfocar Fusión*.

7. Preparar Fusión – El lanzador se prepara para ser el objetivo de un hechizo de *Fusión Mental* o *Fusión Preparada* (un hechizo de nivel superior a 10 que aparece en el *Manual de Hechizos*), para incrementar el alcance del hechizo "en preparación". El alcance se incrementa tantas veces como puntos de poder gastados en el lanzamiento de *Preparar Fusión* (por ejemplo, si usa 18 PP, el alcance será 18 veces el normal).

8. Fusión Mental II – Como *Fusión Mental I*, excepto que el alcance es de 30 metros.

10. Pensamientos Profundos – Como *Pensamientos*, excepto que el lanzador también conocerá los patrones de pensamiento y el razonamiento que hay bajo los pensamientos superficiales.

11. Fusión Disponible – Como *Fusión Mental I*, excepto por el alcance y que el hechicero y el objetivo deben *fusionarse* antes y que es instantáneo.

13. Intercambio de Mentes – El hechicero y el objetivo intercambian las mentes y las capacidades de ejecutar hechizo. El objetivo (en el cuerpo del lanzador) quedará en coma si no es también un *Mentalista*. Si el objetivo no es voluntario, podrá realizar una nueva TR cada hora.

15. Exploración Mental – Como *Pensamientos Profundos*, excepto que el hechicero también puede visualizar la memoria consciente del objetivo, a una velocidad de 1 escena por asalto.

18. Fusión Mental Verdadera – Como *Fusión Mental I*, excepto por el alcance y que el hechicero debe conocer la localización exacta del objetivo mentalmente o por otros medios.

20. Sondeo Mental – Como *Exploración Mental*, excepto que el lanzador puede sondear la memoria inconsciente del objetivo (es decir, todas sus experiencias).

25. Intercambio de Mentes Verdadero – Como *Intercambio de Mentes*, excepto que dura hasta que el hechicero decida volver a su propio cuerpo.

LISTAS BÁSICAS DE MENTALISTA 5.4

FUSIÓN MENTAL

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Empatía	1 objetivo/as.	1 as./nivel (C)	3 m	Pm
2)	Leer Emociones	1 objetivo/as.	1 as./nivel (C)	15 m	Pm
3)	Fusión de Mentalistas	uno mismo + 1 obj.	C	contacto	U
4)	Enfocar Fusión	uno mismo	C	uno mismo	U
5)	Pensamientos	1 objetivo/as.	1 as./nivel (C)	30 m	Fm
6)	Fusión Mental I	uno mismo + 1 obj.	C	contacto	U
7)	Preparar Fusión	uno mismo	C	uno mismo	U
8)	Fusión Mental II	uno mismo + 1 obj.	C	30 m	U
9)					
10)	Pensamientos Profundos	1 objetivo/as.	1 asalto/nivel	30 m	Fm
11)	Fusión Disponible *	uno mismo + 1 obj.	C	30 m/nivel	U
12)					
13)	Intercambio de Mentes	uno mismo + 1 obj.	1 día	contacto	Fm
14)					
15)	Exploración Mental	1 objetivo/as.	1 as./nivel (C)	30 m	Fm
16)					
17)					
18)	Fusión Mental Verd.	uno mismo + 1 obj.	C	15 m/nivel	U
19)					
20)	Sondeo Mental	1 objetivo/as.	1 as./nivel (C)	30 m	Fm
25)	Interc. de Mentes Verd.	uno mismo + 1 obj.	varía	contacto	U
30)	Robo de Pensamientos	1 objetivo	1 asalto/nivel(C)	30 m	Fm
50)	Fusión Disponible Verd*	uno mismo + 1 obj.	C	ilimitado	U

30. Robo de Pensamientos – El hechicero puede eliminar un pensamiento o un recuerdo de la mente del objetivo cada asalto.

50. Fusión Disponible Verdadera – Como *Fusión Disponible*, excepto que el alcance es ilimitado.



LISTAS BÁSICAS DE MENTALISTA 5.5

PRESENCIA

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Presencia *	3 m R/nivel	C	uno mismo	U
☐ 2)	Sentir I *	1 objetivo	-	3 m/nivel	Pm
☐ 3)	Reservar Mente *	1 objetivo	-	3 m/nivel	Pm
☐ 4)	Transferir Mente Reservada	1 objetivo	-	contacto	U
☐ 5)	Sentir III *	3 objetivos	-	3 m/nivel	Pm
☐ 6)	Impronta Mental *	1 objetivo	-	3 m/nivel	Pm
☐ 7)	Descubrir I	uno mismo	C	30 m/nivel	Pm
☐ 8)	Dirección I	uno mismo	-	300 m/nivel	Pm
☐ 9)	Presencia Verdadera *	15 m R	C	30 m/nivel	Pm
☐ 10)	Conciencia *	1 objetivo	C	3 m/nivel	Pm
☐ 11)	Dirección II	uno mismo	-	1,5 km/nivel	Pm
☐ 12)	Sentir a Distancia *	1 objetivo	-	30 m/nivel	Pm
☐ 13)	Sentir V *	5 objetivos	-	3 m/nivel	Pm
☐ 14)	Sentir Masivo *	1 objetivo/asalto	C	3 m/nivel	Pm
☐ 15)	Impronta Mental Verd. *	1 objetivo	-	30 m/nivel	Pm
☐ 16)					
☐ 17)					
☐ 18)	Descubrir II	uno mismo	C	1,5 km/nivel	Pm
☐ 19)	Sentir X	10 objetivos	-	3 m/nivel	Pm
☐ 20)	Conciencia Verdadera *	uno mismo	C	3 m/nivel	Pm
☐ 25)	Descubrir III	uno mismo	C	7,5 km/nivel	Pm
☐ 30)	Dirección Verdadera	uno mismo	-	ilimitado	Pm
☐ 50)	Descubrir Verdadero	uno mismo	C	ilimitado	Pm

9. Presencia Verdadera – El lanzador es consciente de la presencia de todos los seres pensantes en un radio de 15 metros. Puede concentrarse en un radio de 15 metros diferente cada asalto.

10. Conciencia – Como *Presencia*, pero además obtienen un conocimiento general de las acciones del objetivo. En una situación táctica, el lanzador puede declarar sus acciones después de saber **una** de las acciones del objetivo para ese asalto (y cuando quiere realizar la acción). Esto no evita que el objetivo pueda cambiar su acción (con la penalización adecuada por cancelarla, consulta la p.54 de RMF).

11. Dirección II – Como *Dirección I*, excepto que el alcance es de 1,5 kilómetros por nivel.

12. Sentir a Distancia – Como *Sentir I*, excepto que el alcance es de 30 metros por nivel.

13. Sentir V – Como *Sentir I*, excepto que analiza a 5 objetivos a la vez (todos deben encontrarse dentro del alcance).

14. Sentir Masivo – Como *Sentir I*, excepto que el hechicero puede "sentir" un objetivo por asalto.

15. Impronta Mental Verdadera – Como *Impronta Mental*, excepto que el alcance es de 30 metros por nivel.

18. Descubrir II – Como *Descubrir I*, excepto que el alcance es de 1,5 kilómetros por nivel.

19. Sentir X – Como *Sentir I*, excepto que analiza a 10 objetivos a la vez (todos deben encontrarse dentro del alcance).

20. Conciencia Verdadera – Como *Conciencia*, excepto que el hechicero sabrá todas las acciones del objetivo.

25. Descubrir III – Como *Descubrir I*, excepto que el alcance es de 7,5 kilómetros por nivel.

30. Dirección Verdadera – Como *Dirección I*, excepto que no hay limitaciones por alcance.

50. Descubrir Verdadero – Como *Descubrir I*, excepto que no hay limitaciones por alcance.

Presencia

1. Presencia – El lanzador es consciente de la presencia de todos los seres pensantes dentro del área de efecto.

2. Sentir I – El hechicero obtiene una idea general de la raza y el nivel de un ser. El objetivo debe ser primero localizado con un hechizo de *Presencia* o *Presencia Verdadera*.

3. Reservar Mente – Como *Sentir I*, excepto que el lanzador almacena el patrón mental del objetivo. Esta información puede usarse para otros hechizos (de esta u otras). El lanzador sólo puede tener tantos patrones almacenados como la suma de las características temporales de Memoria y Presencia (no las bonificaciones). El hechicero puede liberar un patrón reservado en cualquier momento (el DJ puede pedir que el personaje mantenga un registro de todos los patrones reservados).

4. Transferir Mente Reservada – Puede transferir una copia de cualquier patrón de una persona a la que haya lanzado el hechizo *Reservar Mente* a otro hechicero del reino de Mentalismo (es decir, ambos hechiceros tendrán ahora el patrón almacenado). El objetivo de este hechizo debe conocer el hechizo de *Reservar Mente*.

5. Sentir III – Como *Sentir I*, pero analiza hasta 3 objetivos a la vez (todos tienen que estar dentro del área de Efecto).

6. Impronta Mental – Como *Sentir I*, excepto que el lanzador conocerá la raza, profesión y nivel del objetivo.

7. Descubrir I – El lanzador obtiene la dirección y distancia de cualquier mente sin proteger de la que posea un patrón mental (del hechizo *Reservar Mente*).

8. Dirección I – El hechicero obtiene la dirección de cualquier mente sin proteger de la que posea un patrón mental (del hechizo *Reservar Mente*).



Telepatía

1. Idioma del Mentalista – El lanzador puede hablar mentalmente con otro hechicero del reino de Mentalismo.

2. Preparar Mente I – El lanzador entra en un estado de trance que prepara su mente para recibir un hechizo de *Idioma Mental*. Mientras está bajo los efectos de este hechizo, cualquier hechizo de *Idioma Mental* que reciba incrementará su alcance 10 veces.

3. Idioma Mental I – El hechicero puede hablar mentalmente con otro ser pensante cualquiera. Deben poder verse uno a otro o el lanzador debe conocer la localización exacta del objetivo o el hechicero debe usar el hechizo de *Enfocar Mente* (en los tres casos, el objetivo debe estar dentro del alcance).

4. Enfocar Mente – Cuando se ha realizado, el siguiente hechizo de *Idioma Mental* (lanzado como mucho 1 minuto después de este hechizo) podrá centrarse en una persona específica (aquella que ha almacenado previamente con el hechizo de *Reservar Mente*; consulta la lista de Presencia). Este hechizo permite que ciertos hechizos funcionen incluso si el hechicero no conoce la localización exacta del objetivo.

5. Preparar Mente II – Como *Preparar Mente I*, excepto que el alcance se incrementa 20 veces.

6. Idioma Mental II – Como *Idioma Mental I*, excepto que el alcance es de 150 metros.

8. Preparar Mente III – Como *Preparar Mente I*, excepto que el alcance se incrementa 50 veces.

9. Telepatía I – El lanzador puede enviar pensamientos a todas las mentes dentro del alcance. Es una comunicación de "una sola dirección".

10. Idioma Mental III – Como *Idioma Mental I*, excepto que el alcance es de 300 metros.

11. Preparar Mente IV – Como *Preparar Mente I*, excepto que el alcance se incrementa 100 veces.

12. Telepatía II – Como *Telepatía I*, excepto que el área de efecto es un radio de 30 metros.

13. Idioma de Amigos I – Como *Telepatía I*, excepto que el hechicero puede limitar la "emisión" a los seres que desee.

14. Preparar Mente V – Como *Preparar Mente I*, excepto que el alcance se incrementa 500 veces.

15. Telepatía III – Como *Telepatía I*, excepto que el área de efecto es un radio de 100 metros.

16. Idioma en Espera – Puedes retrasar un mensaje mental de hasta 25 palabras. El área de activación no puede ser mayor de un radio de 3 metros y el método de activación tiene que ser: un periodo de tiempo de hasta 24 horas, movimientos concretos, sonidos, contacto, lectura, o una persona sobre la que se ha ejecutado un *Reservar Mente* que entra en el área.

17. Preparar Mente Verdadero – Como *Preparar Mente I*, excepto que el alcance se incrementa 1000 veces.

18. Idioma Mental IV – Como *Idioma Mental I*, excepto que el alcance es de 1,5 kilómetros.

19. Idioma de Amigos II – Como *Idioma de Amigos I*, excepto que el área de efecto es un radio de 30 metros.

20. Telepatía Verdadera – Como *Telepatía I*, excepto que el área de efecto es un radio de 600 metros.

25. Idioma Mental Verdadero – Como *Idioma Mental I*, excepto que el alcance es de 1,5 kilómetros por nivel.

30. Telepatía en Espera – Como *Idioma en Espera*, excepto que es emitido a todos los que se encuentren a menos de 100 metros.

LISTAS BÁSICAS DE MENTALISTA 5.6

TELEPATÍA

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Idioma del Ment. *	uno mismo + 1 objetivo	C	30 m	Fm
2)	Preparar Mente I	uno mismo	C	uno mismo	U
3)	Idioma Mental I *	uno mismo + 1 objetivo	C	30 m	Fm
4)	Enfocar Mente	uno mismo	C	uno mismo	U
5)	Preparar Mente II	uno mismo	C	uno mismo	U
6)	Idioma Mental II *	uno mismo + 1 objetivo	C	150 m	Fm
7)					
8)	Preparar Mente III	uno mismo	C	uno mismo	U
9)	Telepatía I *	3 m R	C	uno mismo	Fm
10)	Idioma Mental III *	uno mismo + 1 objetivo	C	300 m	Fm
11)	Preparar Mente IV	uno mismo	C	uno mismo	U
12)	Telepatía II *	30 m R	C	uno mismo	Fm
13)	Idioma de Amigos I *	3 m R	C	uno mismo	Fm
14)	Preparar Mente V	uno mismo	C	uno mismo	U
15)	Telepatía III *	100 m R	C	uno mismo	Fm
16)	Idioma en Espera *	3 m R	varía	30 m	Fm
17)	Preparar Mente Verdadero	uno mismo	C	uno mismo	U
18)	Idioma Mental IV *	uno mismo + 1 obj.	C	1,5 km	Fm
19)	Idioma de Amigos II *	30 m R	C	uno mismo	Fm
20)	Telepatía Verdadera *	600 m R	C	uno mismo	Fm
25)	Idioma Mental Verd *	uno mismo + 1 obj.	C	1,5 km/nivel	Fm
30)	Telepatía en Espera *	varía	varía	uno mismo	Fm
50)	Telepatía Lejana *	3 m R	C	1,5 km/nivel	Fm

50. Telepatía Lejana – Como *Telepatía I*, excepto que el área de efecto puede situarse a una distancia de hasta a 1,5 kilómetros por nivel del hechicero.

Notas especiales

Los hechizos de esta lista crean una comunicación en ambos sentidos entre el objetivo y el lanzador, excepto allí donde se especifique que es de una "sola dirección". El lanzador no necesita hablar verbalmente, ya que realmente el hechicero está leyendo los pensamientos del objetivo (aunque algunos objetivos pueden aprender a usar la comunicación mental, cualquier hechicero que conozca esta lista se supone que tiene esa habilidad).



LISTAS BÁSICAS DE BARDO 6.1

AMPLIFICACIÓN DEL SONIDO

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Susurro Prolongado I	1 punto	C	30 m	E
☐ 2)	Amplificar II	uno mismo	C	uno mismo	E
☐ 3)	Amplificar Canción II *	1 hechizo	varía	uno mismo	U
☐ 4)	Canción II *	1 hechizo	varía	uno mismo	U
☐ 5)	Susurro Prolongado III	1 punto	C	100 m	E
☐ 6)	Amplificar V	uno mismo	C	uno mismo	E
☐ 7)	Gran Canción I *	1 hechizo	varía	uno mismo	U
☐ 8)	Amplificar Canción III *	1 hechizo	varía	uno mismo	U
☐ 9)	Susurro Prolongado V	1 punto	C	150 m	E
☐ 10)	Canción III *	1 hechizo	varía	uno mismo	U
☐ 11)	Canción Silenciosa *	1 hechizo	varía	uno mismo	U
☐ 12)	Amplificar Canción IV *	1 hechizo	varía	uno mismo	U
☐ 13)	Susurro Prolongado X	1 punto	C	300 m	E
☐ 14)	Canción V *	1 hechizo	varía	uno mismo	U
☐ 15)	Gran Canción V *	1 hechizo	varía	uno mismo	U
☐ 16)	Amplificar Canción V *	1 hechizo	varía	uno mismo	U
☐ 17)	Susurro Prolongado Verd.	1 punto	C	30 m/nivel	E
☐ 18)	Canción X *	1 hechizo	varía	uno mismo	U
☐ 19)					
☐ 20)	Amplificar Canción VII *	1 hechizo	varía	uno mismo	U
☐ 25)	Gran Canción Verd. *	varios objetivos	varía	30 m R	U
☐ 30)	Amplificar Canción X *	1 hechizo	varía	uno mismo	U
☐ 50)	Maestría de la Canción *	uno mismo	1 as./nivel	uno mismo	U

Amplificación del sonido

1. Susurro Prolongado I – El lanzador puede susurrar, siendo oído en el punto cualquiera que haya elegido dentro del área de efecto.

2. Amplificar II – La voz del hechicero se amplifica dos veces. Es útil para hacerse oír ante una multitud.



3. Amplificar Canción II – Dobra el alcance de cualquier hechizo de la lista de Canciones de Control. El hechizo de aquella lista debe lanzarse antes de 1 minuto de haber realizado *Amplificar Canción II*.

4. Canción II – Permite al lanzador afectar a 2 objetivos con cualquier hechizo de la lista de Canciones de Control. El hechizo de aquella lista debe lanzarse antes de 1 minuto de haber realizado *Canción II*.

5. Susurro Prolongado III – Como *Susurro Prolongado I*, excepto que el alcance es de 100 metros.

6. Amplificar V – Como *Amplificar II*, excepto que se amplifica 5 veces.

7. Gran Canción I – Como *Canción II*, excepto que afecta a cualquiera que se encuentre a menos de 3 metros del lanzador.

8. Amplificar Canción III – Como *Amplificar Canción II*, excepto que el alcance se triplica.

9. Susurro Prolongado V – Como *Susurro Prolongado I*, excepto que el alcance es de 150 metros.

10. Canción III – Como *Canción II*, excepto que puede afectar hasta 3 objetivos.

11. Canción Silenciosa – Cuando se lanza este hechizo junto con otro de la lista de Canciones de Control, nadie excepto el objetivo oír la canción. El hechizo de la lista de Canciones de Control debe ejecutarse antes de pasar 1 minuto del lanzamiento de este.

12. Amplificar Canción IV – Como *Amplificar Canción II*, excepto que el alcance es cuatro veces el normal.

13. Susurro Prolongado X – Como *Susurro Prolongado I*, excepto que el alcance es de 300 metros.

14. Canción V – Como *Canción II*, excepto que puede afectar hasta 5 objetivos.

15. Gran Canción V – Como *Gran Canción I*, excepto que el área de efecto es de 15 metros de radio.

16. Amplificar Canción V – Como *Amplificar Canción II*, excepto que el alcance es cinco veces el normal.

17. Susurro Prolongado Verdadero – Como *Susurro Prolongado I*, excepto que el alcance es de 30 metros por nivel del hechicero.

18. Canción X – Como *Canción II*, excepto que puede afectar hasta 10 objetivos.

20. Amplificar Canción VII – Como *Amplificar Canción II*, excepto que el alcance es siete veces el normal.

25. Gran Canción Verdadera – Como *Gran Canción I*, excepto que el área de efecto es de 1.5 metros de radio por nivel del lanzador.

30. Amplificar Canción X – Como *Amplificar Canción II*, excepto que el alcance es diez veces el normal.

50. Maestría de la Canción – Mientras dure el hechizo, podrá lanzar cualquier otro de esta lista a la velocidad de uno por asalto. Cualquier canción de control deberá ejecutarse por separado y gastando sus propios puntos de poder.

Notas especiales

Muchos de estos hechizos están diseñados para funcionar sobre los hechizos de la lista de Canciones de Control.

Cancones de control

1. Canción Tranquilizante – El objetivo se tranquiliza y no realizará acciones agresivas (ofensivas) mientras se concentre el lanzador.

2. Canción Paralizante – Como *Canción Tranquilizante*, excepto que el objetivo sólo tiene un 25% de actividad cada asalto.

3. Canción Aturdidora – Como *Canción Tranquilizante*, excepto que el objetivo estará aturdido.

5. Canción del Sueño – Como *Canción Tranquilizante*, excepto que el objetivo caerá en un sueño ligero. Podrá hacer otra TR si alguien intenta despertarlo mientras está activo el hechizo. Cuando acabe la duración, podrá ser despertado de modo normal.

6. Canción de Encantamiento – Como *Canción Tranquilizante*, excepto que el objetivo creerá que el lanzador es un buen amigo.

7. Canción del Miedo – Como *Canción Tranquilizante*, excepto que el objetivo temerá al lanzador e intentará huir de él a la máxima velocidad.

8. Canción Tranquilizante Verdadera – Como *Canción Tranquilizante*, excepto que después de que el hechicero deje de concentrarse el efecto continuará tantos asaltos como se hubiese concentrado. Por ejemplo, si cantó durante 3 asaltos, el objetivo seguirá calmado 3 asaltos más después de los 3 que duró la canción.

9. Canción Aturdidora Verdadera – Como *Canción Tranquilizante Verdadera*, excepto que el objetivo estará aturdido.

10. Canción del Olvido – El objetivo olvidará lo que ha ocurrido en un cierto periodo de tiempo especificado por el lanzador (el principio del periodo no puede ser más allá de 1 día por nivel en el pasado). La duración del periodo "olvidado" es igual a la cantidad de tiempo que el hechicero haya cantado / tocado (es decir, concentrado).

11. Canción de Encantamiento Verdadera – Como *Canción Tranquilizante Verdadera*, excepto que el objetivo creerá que el hechicero es un buen amigo.

12. Canción del Pánico – Como *Canción Tranquilizante*, excepto que el objetivo sentirá pánico y huirá, dejando caer o lanzando casi todo su equipo para acelerar su carrera. Esto resultará en correr a máxima velocidad sin pensar en la dirección tomada (mientras se aleje del hechicero).

13. Canción de Maestría – Como *Canción Tranquilizante*, excepto que el objetivo debe obedecer al hechicero. No realizará algo que sea completamente alieno a él (por ejemplo, suicidarse, saltarse un ojo, etc.).

15. Canción del Sueño Verdadera – Como *Canción Tranquilizante Verdadera*, excepto que el objetivo caerá dormido (como en *Canción del Sueño*).

17. Canción del Pánico Verdadera – Como *Canción Tranquilizante*, excepto que el objetivo sentirá pánico y huirá (como en *Canción del Pánico*).

19. Canción de Búsqueda – El objetivo deberá realizar un trabajo especificado por el lanzador. El fallo en la realización tendrá como consecuencia una penalización determinada por el DJ (ignorar la tarea también acarreará ese resultado). La tarea debe estar dentro de las capacidades del objetivo. Los efectos de este hechizo durarán hasta que se complete el trabajo.

20. Canción Verdadera – Como cualquier otro hechizo de *Canción Verdadera* anteriores (a elección del hechicero), excepto que cuando para de concentrarse, la duración será el doble de los asaltos que se ha concentrado.

LISTAS ABIERTAS DE BARDO 6.2

CANCIONES DE CONTROL

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Canción Tranquilizante	1 objetivo	C	15 m	Fm
☐ 2)	Canción Paralizante	1 objetivo	C	15 m	Fm
☐ 3)	Canción Aturdidora	1 objetivo	C	15 m	Fm
☐ 4)					
☐ 5)	Canción del Sueño	1 objetivo	C	15 m	Fm
☐ 6)	Canción de Encantamiento	1 objetivo	C	15 m	Fm
☐ 7)	Canción del Miedo	1 objetivo	C	15 m	Fm
☐ 8)	Canción Tranq. Verdadera	1 objetivo	C (x2)	15 m	Fm
☐ 9)	Canción Aturdidora Verd.	1 objetivo	C (x2)	15 m	Fm
☐ 10)	Canción del Olvido	1 objetivo	P	15 m	Fm
☐ 11)	Canción de Encant. Verd.	1 objetivo	C (x2)	15 m	Fm
☐ 12)	Canción del Pánico	1 objetivo	C	15 m	Fm
☐ 13)	Canción de Maestría	1 objetivo	C	15 m	Fm
☐ 14)					
☐ 15)	Canción del Sueño Verd.	1 objetivo	C (x2)	15 m	Fm
☐ 16)					
☐ 17)	Canción del Pánico Verd.	1 objetivo	C (x2)	15 m	Fm
☐ 18)					
☐ 19)	Canción de Búsqueda	1 objetivo	varía	15 m	Fm
☐ 20)	Canción Verdadera	1 objetivo	C (x3)	15 m	Fm
☐ 25)	Canción de Maestría Verd.	1 objetivo	C (x2)	15 m	Fm
☐ 30)	Canción de Coma	1 objetivo	varía	15 m	Fm
☐ 50)	Canción Exterminadora	1 objetivo	varía	15 m	Fm

25. Canción de Maestría Verdadera – Como *Canción Tranquilizante Verdadera*, excepto que el objetivo deberá obedecer al hechicero.

30. Canción de Coma – El objetivo caerá en un coma profundo, del que solo podrá despertarse si el lanzador anula el hechizo o es disipado.

50. Canción Exterminadora – Como *Canción de Coma*, excepto que el hechicero morirá instantáneamente si falla la TR por más de 50 puntos.

Notas especiales

Todos los hechizos de esta lista requieren que el Bardo proporcione algún tipo de diversión al objetivo (mientras se concentre). Puede ser cantando, tocando un instrumento musical, con un discurso, narrando una historia, contando chistes, etc.



CONOCIMIENTO DE LOS OBJETOS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Tasar Joyas y Metales	1 objeto	-	contacto	I
☐ 2)	Tasar Objeto	1 objeto	-	contacto	I
☐ 3)	Detectar Poder	1 objeto	1 as./nivel(C)	contacto	I
☐ 4)	Analizar Objeto I	1 objeto	-	contacto	I
☐ 5)	Tasar Verdadero	1 objeto	-	contacto	I
☐ 6)	Trascendencia	1 objeto	-	contacto	I
☐ 7)	Analizar Objeto II	1 objeto	-	contacto	I
☐ 8)	Orígenes	1 objeto	-	contacto	I
☐ 9)	Visión del Objeto	1 objeto	-	contacto	I
☐ 10)	Analizar Objeto III	1 objeto	-	contacto	I
☐ 11)	Detectar Maldición	1 objeto	-	contacto	I
☐ 12)					
☐ 13)	Trascendencia Verdadera	1 objeto	-	contacto	I
☐ 14)					
☐ 15)	Analizar Objeto IV	1 objeto	-	contacto	I
☐ 16)	Conocimiento de la Muerte	1 objeto	-	contacto	I
☐ 17)	Visión del Objeto Verdadera	1 objeto	-	contacto	I
☐ 18)	Analizar Objeto V	1 objeto	-	contacto	I
☐ 19)					
☐ 20)	Analizar Objeto VI	1 objeto	-	contacto	I
☐ 25)	Orígenes Verdadero	1 objeto	-	contacto	I
☐ 30)	Analizar Objeto VII	1 objeto	-	contacto	I
☐ 50)	Analizar Objeto Verdadero	1 objeto	-	contacto	I

Conocimiento de los objetos

1. Tasar Joyas y Metales – El lanzador puede tasar el valor de joyas y metales con un margen de error del 10% sobre su valor real. Este hechizo le permite calcular diferentes valores según la cultura con la que esté familiarizado. Sólo determinará el valor de los materiales (no el del trabajo artesano realizado).

2. Tasar Objeto – Como Tasar Joyas y Metales, excepto que sabrá el valor del objeto incluyendo el del trabajo realizado en él, sin incluir los poderes mágicos que pudiese tener.

3. Detectar Poder – Detecta el poder de un objeto, pero no a qué reino pertenece o el nivel del mismo; el lanzador puede concentrarse en un objeto diferente cada asalto.

4. Analizar Objeto I – El lanzador tiene un 10% de probabilidades de determinar qué propiedades mágicas tiene el objeto (por cada una de ellas). Una vez lanzado este hechizo sobre un objeto, no podrá ser realizado otra vez sobre el mismo hasta que el hechicero no haya subido de nivel.

5. Tasar Verdadero – Como *Tasar Objeto*, excepto que puede tasarse cualquier cosa (ganado, casas, embarcaciones, etc.).

6. Trascendencia – Determina si el objeto examinado tiene alguna trascendencia histórica o cultural, sin especificarla.

7. Analizar Objeto II – Como *Analizar Objeto I*, excepto que la probabilidad es de un 20% para cada habilidad mágica.

8. Orígenes – Proporciona una idea general del lugar de origen de un objeto, la raza del ser que lo fabricó y cuándo se terminó (siempre que sea menos de 100 años antes).

9. Visión del Objeto – Proporciona una visión de un suceso importante en el pasado del objeto, siempre que no haya sucedido más de 1 hora por nivel antes.

10. Analizar Objeto III – Como *Analizar Objeto I*, excepto que la probabilidad es de un 30% para cada habilidad.

11. Detectar Maldición – Determina si un objeto tiene alguna maldición sobre él.

13. Trascendencia Verdadera – Como *Trascendencia*, excepto que determinar la importancia cultural e histórica de manera precisa.

15. Analizar Objeto IV – Como *Analizar Objeto I*, excepto que la probabilidad es de un 40% para cada habilidad.

16. Conocimiento de la Muerte – Proporciona una visión de cómo ha muerto un ser y una imagen de su asesino. Cuando ejecute el hechizo, el lanzador debe estar tocando un objeto que tuviese importancia en la muerte (por ejemplo, el arma homicida, el cuerpo, etc.).

17. Visión del Objeto Verdadera – Como *Visión del Objeto*, excepto que sin limitación de tiempo.

18. Analizar Objeto V – Como *Analizar Objeto I*, excepto que la probabilidad es de un 50% para cada habilidad.

20. Analizar Objeto VI – Como *Analizar Objeto I*, excepto que la probabilidad es de un 60% para cada habilidad.

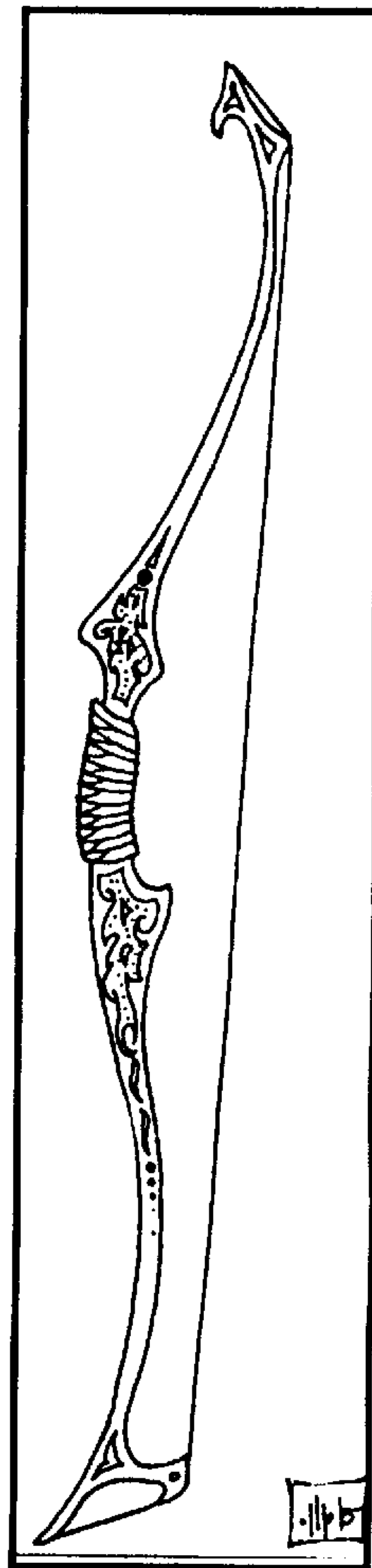
25. Orígenes Verdadero – Como *Orígenes*, excepto que proporciona el lugar exacto, el ser que lo fabricó y cuándo se terminó de crear.

30. Analizar Objeto VII – Como *Analizar Objeto I*, excepto que la probabilidad es de un 70% para cada habilidad.

50. Analizar Objeto Verdadero – Como *Analizar Objeto I*, excepto que averiguará todas las habilidades de manera automática.

Notas especiales

Consulta el Apéndice A-9.17.13 (p.206) de **RMF** o la Sección 15.13 (p.98) de este libro para más detalles sobre los hechizos de información.



Control del sonido

1. Acallar I – Cualquier sonido producido dentro del área de efecto no puede oírse fuera, obteniendo una bonificación +25 a las maniobras de Acechar.

2. Ley del Sonido I – El lanzador puede manipular el sonido dentro del área de efecto, creando cualquier sonido sencillo que desee y que se oiga (si así lo quiere) fuera del área de efecto.

4. Silenciar I – Como *Acallar I*, excepto que el radio es de 3 metros.

5. Ley del Sonido II – Como *Ley del Sonido I*, excepto que el área de efecto es de 3 metros.

6. Sonido Repentino – Causa un fuerte y repentino sonido cerca de los oídos del objetivo, aturdiéndolo mientras dure el hechizo.

7. Ensordecer – El objetivo no puede oír nada que ocurra más allá de 15 centímetros de sus oídos.

8. Grietas – Ciertas ondas sonoras hacen que cualquier grieta o fisura en un material inanimado (de hasta 30 metros cúbicos) se agranden hasta su límite.

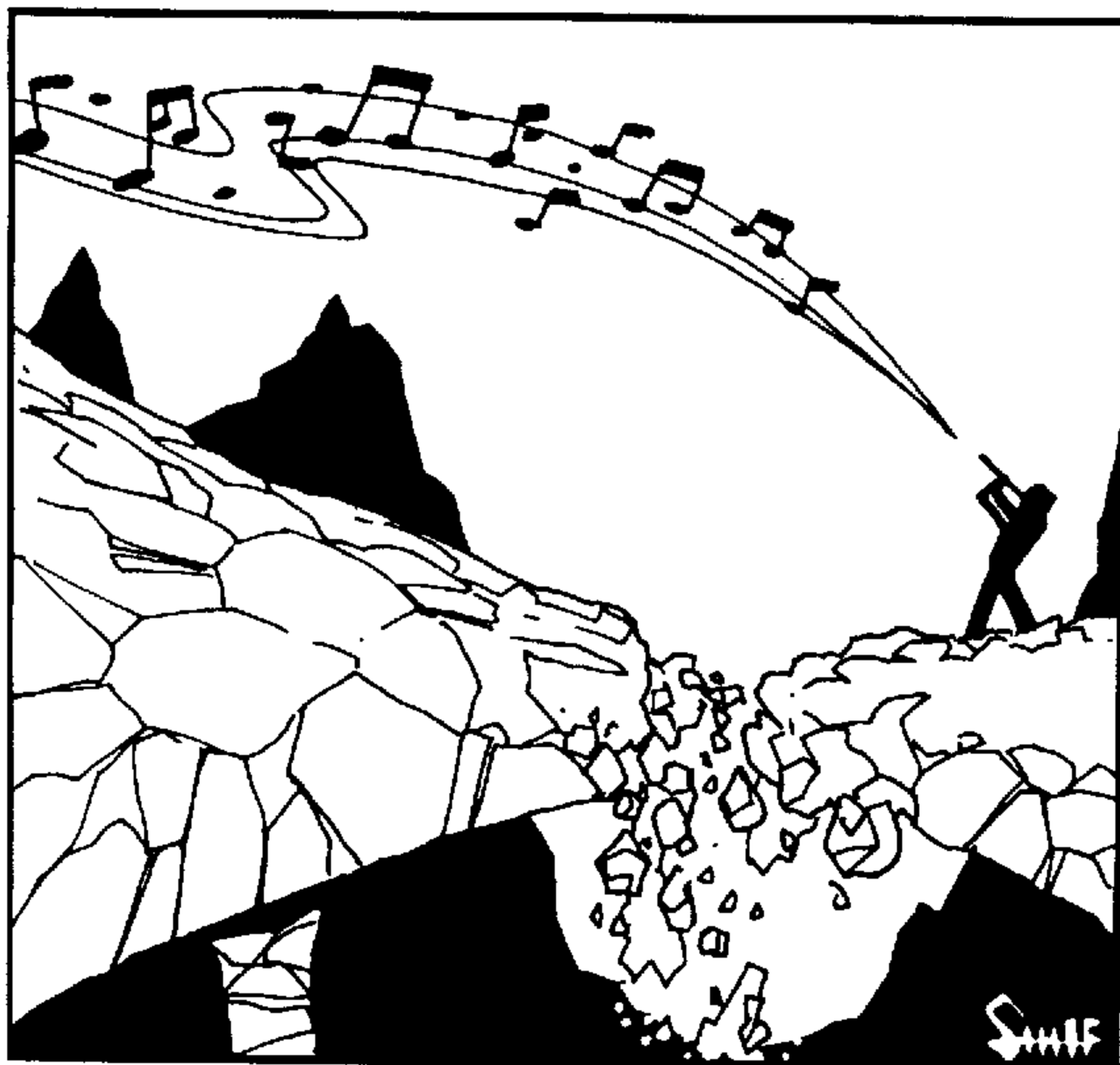
10. Silenciar III – Como *Silenciar I*, excepto que el radio es de 15 metros.

11. Ley del Sonido III – Como *Ley del Sonido I*, excepto que el área de efecto es de 15 metros.

13. Estallido – Hace que un objeto inanimado que no sea metálico se rompa (de hasta 30 centímetros cúbicos de tamaño). Todos los que se encuentren a menos de 1.5 metros reciben un crítico 'A' de Impacto (quien llevase encima el objeto recibe un crítico 'C').

14. Sonido en Espera – Puede concentrar una serie de sonidos para retrasarlos hasta 24 horas o hasta que se activen por un sonido específico.

15. Ley del Sonido IV – Como *Ley del Sonido I*, excepto que el área de efecto es de 3 metros por nivel del lanzador.



LISTAS BÁSICAS DE BARDO 6.4

CONTROL DEL SONIDO

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Acallar I	0,3 m R	1min/nivel	uno mismo	E
2)	Ley del Sonido I	0,3 m R	C	uno mismo	E
3)					
4)	Silenciar I	3 m R	1min/nivel	uno mismo	E
5)	Ley del Sonido II	3 m R	C	uno mismo	E
6)	Sonido Repentino	1 objetivo	1 asalto/5 fallo	30 m	F
7)	Ensordecer	1 objetivo	1 asalto/5 fallo	30 m	F
8)	Grietas	30 m ³	-	30 m	F
9)					
10)	Silenciar III	15 m R	1min/nivel	uno mismo	E
11)	Ley del Sonido III	30 m R	C	uno mismo	E
12)					
13)	Estallido	1 objeto	-	3 m	F
14)	Sonido en Espera	varía	1min/nivel	uno mismo	E
15)	Ley del Sonido IV	3 m R/nivel	C	uno mismo	E
16)	Sonido Repent. a Distancia	1 objetivo	1 asalto/5 fallo	100m	F
17)					
18)	Canción Mental *	6 m R	1 asalto/5 fallo	30 m	F
19)					
20)	Herrumbre	30 m ³	-	30 m	F
25)	Silenciar Verdadero	30 m R	1min/nivel	uno mismo	E
30)	Canción Mental Verdadera *	15 m R	1 asalto/5 fallo	30 m	F
50)	Ley del Sonido Verdadera	3 m R/nivel	1min/nivel	uno mismo	E

16. Sonido Repentino a Distancia – Como *Sonido Repentino*, excepto por el alcance.

18. Canción Mental – Todos los objetivos dentro del área de efecto quedan aturridos debido a los ultrasonidos (incluyendo animales).

20. Herrumbre – Como *Grietas*, excepto que el material se deshará hasta convertirse en polvo. Consulta la Sección 15.7 (p.97) para más información sobre la integridad de los materiales.

25. Silenciar Verdadero – Como *Silenciar I*, excepto que el radio es de 30 metros.

30. Canción Mental Verdadera – Como *Canción Mental*, excepto por el área de efecto.

50. Ley del Sonido Verdadera – Como *Ley del Sonido I*, excepto que los sonidos pueden programarse (hasta 24 horas), puede haber más de un sonido a la vez, y son cambiables entre sí de manera inmediata.

LISTAS BÁSICAS DE BARDO 6.5

SABERES

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Memoria	uno mismo	C	uno mismo	U
☐ 2)	Aprender Idioma II	uno mismo	C	uno mismo	U
☐ 3)	Conoc. de los Idiomas	uno mismo	-	uno mismo	I
☐ 4)	Conoc. de la Mente I	1 objetivo	1 as./nivel	(C) 15 m	Fm
☐ 5)	Estudio II	uno mismo	C	uno mismo	U
☐ 6)					
☐ 7)	Aprender Idioma II	uno mismo	C	uno mismo	U
☐ 8)	Conoc. de la Mente III	1 objetivo	1 as./nivel	(C) 15 m	Fm
☐ 9)					
☐ 10)	Estudio III	uno mismo	C	uno mismo	U
☐ 11)	Origen del Párrafo	uno mismo	C	uno mismo	I
☐ 12)	Aprender Idioma IV	uno mismo	C	uno mismo	U
☐ 13)	Conoc. de la Mente V	1 objetivo	1 as./nivel	(C) 15 m	Fm
☐ 14)					
☐ 15)	Estudio V	uno mismo	C	uno mismo	U
☐ 16)					
☐ 17)	Estudio X	uno mismo	C	uno mismo	U
☐ 18)	Conoc. de la Mente VII	1 objetivo	1 as./nivel	(C) 15 m	Fm
☐ 19)					
☐ 20)	Estudio Verdadero	uno mismo	C	uno mismo	U
☐ 25)	Aprender Idioma V	uno mismo	C	uno mismo	U
☐ 30)	Conoc. de la Mente Verd.	1 objetivo	1 as./nivel	(C) 15 m	Fm
☐ 50)	Aprender Idioma Verd.	uno mismo	C	uno mismo	U

Saberes

1. Memoria – Permite al lanzador acceder a su memoria de manera completa. Cualquier resolución de habilidad que implique la característica de Memoria obtiene una bonificación especial: si es una de las características aplicable (habilidades de Ciencia / Analítica), la bonificación es +10; si es dos de las características aplicables (habilidades de Conocimiento), la bonificación es +25; si es tres de las características aplicables (es decir, un chequeo de "memoria"), la bonificación es +50.

2. Aprender Idioma II – Dobra la velocidad a la que el lanzador puede aprender un idioma. Por cada rango de idioma desarrollado (es decir, por PD gastado), se aprenden dos rangos. Se supone que este hechizo se lanza y está activo mientras está aprendiendo el idioma; es decir, en el momento en el que se asignen los puntos de desarrollo.

3. Conocimiento de los Idiomas – El hechicero sabrá en qué idioma está escrito un texto y el autor si fue famoso o el lanzador había leído algo de él.

4. Conocimiento de la Mente I – El lanzador puede examinar la mente del objetivo y recibir parte de sus conocimientos (conscientes e inconscientes) a un tema muy específico. Por cada porción de conocimiento sobre el tema, hay un 10% de probabilidades que el lanzador lo aprenda (tira por cada información una vez por asalto).

5. Estudio II – Puede leer al doble de la velocidad normal (2 páginas por minuto mientras esté activo el hechizo).

7. Aprender Idioma III – Como *Aprender Idioma II*, excepto que la velocidad se triplica (obteniendo 3 rangos por cada uno que se consiga).

8. Conocimiento de la Mente III – Como *Conocimiento de la Mente I*, excepto que hay un 30% de probabilidades por cada trozo de información.

10. Estudio III – Como *Estudio II*, excepto que la velocidad de lectura se triplica (es decir, 3 páginas por minuto).

11. Origen del Párrafo – El hechicero puede leer un texto y decir si es una traducción; si es así, averiguará el idioma original del párrafo y posiblemente el autor si era famoso o el lanzador conoce su trabajo.

12. Aprender Idioma IV – Como *Aprender Idioma II*, excepto que la velocidad se cuadruplica (obteniendo 4 rangos por cada uno que se consiga).

13. Conocimiento de la Mente V – Como *Conocimiento de la Mente I*, excepto que hay un 50% de probabilidades por cada trozo de información.

15. Estudio V – Como *Estudio II*, excepto que la velocidad de lectura se quintuplica (es decir, 5 páginas por minuto).

17. Estudio X – Como *Estudio II*, excepto que la velocidad de lectura se multiplica por diez (es decir, 10 páginas por minuto).

18. Conocimiento de la Mente VII – Como *Conocimiento de la Mente I*, excepto que hay un 70% de probabilidades por cada trozo de información.

20. Estudio Verdadero – Como *Estudio II*, excepto que el hechicero leerá tan rápido como le eche un vistazo a la página.

25. Aprender Idioma V – Como *Aprender Idioma II*, excepto que la velocidad se multiplica por cinco (obteniendo 5 rangos por cada uno que se consiga).

30. Conocimiento de la Mente Verdadero – Como *Conocimiento de la Mente I*, excepto que lo averigua todo automáticamente.

50. Aprender Idioma Verdadero – Si el hechicero tiene acceso a un ser que conozca cierto lenguaje, podrá aprenderlo tan bien como sepa este ser. Debe tocar al objetivo y concentrarse durante 8 horas consecutivas.



Sendas de la diversión

1. Foco de Luz – El lanzador es iluminado por un brillante círculo de luz. Al tiempo de lanzarlo, debe designar su parte "delantera" y la luz iluminará hacia esa dirección. Puede cambiar esa dirección concentrándose (la luz se apagará, encendiéndose otra).

2. Luz Tenue – Todas las fuentes no mágicas de luz en el área de efecto se atenúan hasta la luminosidad de una vela pequeña.

3. Silencio – Mientras dure el hechizo todos los sonidos del área de efecto serán meros susurros. El lanzador es inmune al efecto, pudiendo asignar a otro objetivo por nivel para que tampoco le afecte el hechizo. Para hacerlo debe concentrarse durante 1 asalto.

4. Fanfarria – Suena música de fanfarria. El lanzador puede designar un instrumento (que tocará la música) por cada 5 niveles de experiencia (o fracción). El volumen de la fanfarria no puede exceder al que puede realizar normalmente los instrumentos designados.

5. Exhibición I – El hechicero recibe una bonificación especial +5 a todas las habilidades teatrales (de la categoría de Arte * Activo) mientras dure el hechizo.

6. Prestidigitación – El lanzador puede hacer que un objetivo cualquiera (de hasta 0,5 kilos por nivel) que toque desaparezca. El hechicero debe decir dónde aparecerá el objetivo (tiene que estar en su línea de visión). El objeto es teletransportado al lugar escogido en el momento de realizar el hechizo.

7. Cautivar I – El objetivo del hechizo queda cautivado por el lanzador (mientras el hechicero esté actuando o mientras dure el hechizo, lo que sea menor). Mientras esté así, el objetivo sólo dispone de un 20% de actividad.

8. Bolsillos Ocultos – El lanzador puede poner un objeto inanimado cualquiera (de hasta 0,3 metros cúbicos por nivel) en recipiente, siendo lo suficientemente grande como para que queda al menos una de las dimensiones del objeto. Cuando se examina el recipiente parecerá vacío a simple vista (incluso al tacto). El hechicero puede sacar el objeto del recipiente en cualquier momento (mientras dure el hechizo). Si el objeto no es retirado del recipiente antes, el objeto aparecerá dentro del mismo como si siempre hubiese estado allí.

9. Espectáculo de Luces – Crea una luz de color que iluminará el área de efecto. El lanzador puede cambiar el color y la forma de la luz si se concentra, aunque no puede salir del radio de efecto. Por ejemplo, varios círculos de luz de colores flotan alrededor de los pies del hechicero, o cinco rayos de luz roja pueden recorrer el cuerpo del lanzador.

10. Exhibición II – Como *Exhibición I*, excepto que la bonificación es +10.

11. Música – El hechicero puede designar una pieza musical cualquiera para que suene como si la estuviese tocando él (por lo que debe haberlo hecho por lo menos una vez antes). La música sonará continuamente mientras dure el hechizo. Si la pieza musical acaba antes que la duración, volverá a repetirse tantas veces como sea necesario. El hechicero puede usar una pieza tocada por instrumentos o una "a capella".

12. Cautivar V – Como *Cautivar I*, excepto que afecta a 5 objetivos.

13. Voluntario de la Audiencia – El objetivo de este hechizo realizará cualquier acción que le mande el hechicero (mientras dure el hechizo). Si el objetivo ya ha sido un "voluntario" del lanzador, sufrirá un modificador a la TR de -1 por cada vez que haya sido un objetivo con éxito. Si la acción es

LISTAS BÁSICAS DE BARDO 6.6

SENDAS DE LA DIVERSIÓN

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Foco de Luz	uno mismo	10 min./nivel(C)	uno mismo	E
☐ 2)	Luz Tenue	3 m R/nivel	10 min./nivel	uno mismo	E
☐ 3)	Silencio	3 m R/nivel	10 min./nivel(C)	uno mismo	E
☐ 4)	Fanfarria	3 m R	1 as./nivel	uno mismo	E
☐ 5)	Exhibición I	uno mismo	10 min./nivel	uno mismo	U
☐ 6)	Prestidigitación	1 objetivo	1 min./nivel	contacto	F
☐ 7)	Cautivar I	1 objetivo	1 min./nivel	3 m	Fm
☐ 8)	Bolsillos Ocultos	1 objeto	1 min./nivel	contacto	U
☐ 9)	Espectáculo de Luces	1,5 m R	1 as./nivel	contacto	E
☐ 10)	Exhibición II	uno mismo	10 min./nivel	uno mismo	U
☐ 11)	Música	1,5 m R	1 min./nivel	contacto	E
☐ 12)	Cautivar V	5 objetivos	1 min./nivel	3 m	Fm
☐ 13)	Voluntario de la Audiencia	1 objetivo	1 min./nivel	3 m	Fm
☐ 14)	Asistentia Encantadora	1 objetivo	10 min./nivel	contacto	U
☐ 15)	Exhibición III	uno mismo	10 min./nivel	uno mismo	U
☐ 16)	Orquesta	1,5 m R	10 min./nivel	contacto	U
☐ 17)	Cautivar X	10 objetivos	1 min./nivel	3 m	Fm
☐ 18)	Desaparición	1 objetivo	1 min./nivel	3 m	U
☐ 19)					
☐ 20)	Exhibición IV	uno mismo	10 min./nivel	uno mismo	U
☐ 25)	Cautivar Masivo	1 objetivo/nivel	1 min./nivel	30 m	Fm
☐ 30)	Desaparición Verdadera	varia	1 min./nivel	3 m	U
☐ 50)	Exhibición Verdadera	uno mismo	10 min./nivel	uno mismo	U

algo alieno al objetivo, podrá realizar otra TR con un modificador especial +50.

14. Asistentia Encantadora – El objetivo del hechizo (que puede ser el mismo lanzador) tendrá una apariencia sublime. Trátalo como un -25 a la Apariencia (con un máximo de 101). Si la característica sube por encima de 100, hará que cualquiera que mire al objetivo se despiste (trátalo como un modificador -10 a todas las maniobras que requieran habilidades de Percepción mientras se encuentre en línea de visión). Este hechizo aumenta la apariencia facial y corporal, así como la de su vestimenta.

15. Exhibición III – Como *Exhibición I*, excepto que la bonificación es +15.

16. Orquesta – Como *Música*, excepto que el hechicero puede designar un instrumento por cada cinco niveles de experiencia (o fracción). Todos los instrumentos (incluyendo voces) sonarán como si el hechicero los estuviese tocando a la vez.

17. Cautivar X – Como *Cautivar I*, excepto que afecta a 10 objetivos.

18. Desaparición – Como *Prestidigitación*, excepto que afectará a un objetivo de hasta la misma masa que el hechicero.

20. Exhibición IV – Como *Exhibición I*, excepto que la bonificación es +20.

25. Cautivar Masivo – Como *Cautivar I*, excepto que afecta a tantos objetivos como nivel tenga el lanzador.

30. Desaparición Verdadera – Como *Desaparición*, excepto que afectará a cualquier criatura viviente u objeto inanimado de hasta 50 kilos por nivel del lanzador.

50. Exhibición Verdadera – Como *Exhibición I*, excepto que la bonificación es +25.

LISTAS BÁSICAS DE MAGENTE 7.1

ESCABULLIRSE

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Conoc. de Cerraduras	1 cerradura	-	contacto	I
☐ 2)	Abrir I	1 cerradura	-	contacto	U
☐ 3)	Quitar Mordaza	varia	-	contacto	U
☐ 4)	Teletransportar Objeto I	1 objeto	-	15 m	U
☐ 5)	Abrir II	1 cerradura	-	contacto	U
☐ 6)	Desatar	varia	-	contacto	U
☐ 7)	Puerta Prolongada Menor	uno mismo	-	uno mismo	U
☐ 8)	Abrir III	1 cerradura	-	contacto	U
☐ 9)	Descerrajar	varia	-	contacto	U
☐ 10)	Salir I	uno mismo	-	uno mismo	U
☐ 11)	Traspasar	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 12)	Puerta Prolong. de Objetos I	1 objeto	-	15 m	U
☐ 13)	Abrir IV	1 cerradura	-	contacto	U
☐ 14)	Puerta Prolongada I	uno mismo	-	uno mismo	U
☐ 15)	Descerrajar Verdadero	varia	-	contacto	U
☐ 16)	Salir II	uno mismo	-	uno mismo	U
☐ 17)					
☐ 18)	Aplanar	uno mismo	10min/nivel	uno mismo	U
☐ 19)	Puerta Prolongada II	uno mismo	-	uno mismo	U
☐ 20)	Traspasar Verdadero	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 25)	Portal	1x2x1 m	1 as./nivel	contacto	U
☐ 30)	Abrir Verdadero	1,5 m R/nivel	-	uno mismo	U
☐ 50)	Teletransportar I	uno mismo	-	uno mismo	U

Escabullirse

1. Conocimiento de Cerraduras – Proporciona al hechicero una bonificación especial +20 para abrir la cerradura analizada. Si describe la información obtenida a una persona, ésta obtendrá una bonificación especial +10 para abrir esa cerradura.

2. Abrir I – Hay un 30% de probabilidades de abrir una cerradura no mágica; si no está abierta, existe un 10% de probabilidades de que cualquier trampa asociada a ella se accione. Las tiradas son abiertas y la sofisticación de la cerradura puede modificar la tirada.

3. Quitar Mordaza – Alloja cualquier cubierta de la cabeza del hechicero siempre que sea de material orgánico. Esto incluye mordazas y vendas.

4. Teletransportar Objeto I – El lanzador "teletransporta" un objeto inanimado hasta 30 metros de su localización actual. No puede haber barreras físicas entre el objetivo y el punto (es decir, cualquier cosa que el objeto no pueda traspasar físicamente). El peso máximo del objeto será de 0,5 kilos por nivel del lanzador.

5. Abrir II – Como *Abrir I*, excepto que hay un 50% de probabilidades de abrir la cerradura (y sólo un 8% de activar las trampas asociadas).

6. Desatar – Desata cualquier cuerda (o ataduras similares) que entorpezca al hechicero. Observa que este hechizo sufre las penalizaciones habituales por no tener una mano libre (si el hechicero tiene las manos atadas).

7. Puerta Prolongada Menor – El lanzador se "teletransporta" hasta 15 metros de su localización actual, pudiendo pasar a través de objetos especificando de manera exacta la distancia y la dirección del viaje. Si el punto de llegada coincide con un material líquido o sólido, no se moverá. En su lugar, quedará aturdido de 1 a 10 asaltos (habrá gastado los PP de este hechizo).

8. Abrir III – Como *Abrir I*, excepto que hay un 70% de probabilidades de abrir la cerradura (y sólo un 6% de activar las trampas asociadas).

9. Descerrajar – Todas los candados y grilletes sobre el hechicero tienen un 75% de probabilidades de abrirse (modificado según la sofisticación de las cerraduras).

10. Salir I – El lanzador se "teletransporta" hasta 30 metros de su localización actual, aunque no pueden haber barreras físicas entre él y el destino (es decir, cualquier cosa que no pueda traspasar físicamente; una puerta cerrada es una barrera, un precipicio no).

11. Traspasar – El hechicero puede atravesar cualquier material inanimado a un ritmo de 1,5 metros por minuto.

12. Puerta Prolongada de Objetos I – Como *Teletransportar Objeto I*, excepto que el objeto puede traspasar barreras si se especifica exactamente la dirección y distancia. Si el punto de llegada coincide con un material sólido o líquido el objeto no se moverá (aunque el hechicero perderá los PP).

13. Abrir IV – Como *Abrir I*, excepto que hay un 90% de probabilidades de abrir la cerradura (y sólo un 4% de activar las trampas asociadas).

14. Puerta Prolongada I – Como *Puerta Prolongada Menor*, excepto que el hechicero puede moverse hasta 30 metros.

15. Descerrajar Verdadero – Como *Descerrajar*, excepto que también funcionará con grilletes fijos (es decir, aquellos que hayan sido remachados a la pared).

16. Salir II – Como *Salir I*, excepto que el lanzador puede moverse hasta 60 metros.

18. Aplanar – El hechicero se aplanar por un costado hasta tener sólo dos dimensiones. Así, podrá pasar a través de grietas (y no será vista si se coloca de lado).

19. Puerta Prolongada II – Como *Puerta Prolongada Menor*, excepto que el hechicero puede moverse hasta 60 metros.

20. Traspasar Verdadero – Como *Traspasar*, excepto que la velocidad será de 3 metros por minuto.

25. Portal – Abre un portal de 1 x 2 x 1 metros en cualquier superficie sólida. Al final de la duración, la superficie vuelve a su estado previo. Si hay alguien está el área de efecto cuando cesan los efectos, se verá forzado hasta el punto de entrada.

30. Abrir Verdadero – Como *Abrir III*, excepto que afecta a todas las cerraduras en el área de efecto.

50. Teletransportar I – Como *Puerta Prolongada Menor*, excepto que el alcance es de 15 kilómetros por nivel. Esto puede tener mucho riesgo dependiendo de la familiaridad del hechicero con el destino. Existen las siguientes probabilidades de fallo: *Nunca ha visto el lugar* (pero se lo han descrito) = 50%; *ha estado brevemente* (una hora o menos) = 25%; *lo ha estudiado* (ha estado unas 24 horas) = 10%; *lo ha estudiado con cuidado* (7 días) = 1%; *ha vivido allí* (durante al menos un año) = 0,01%. Una vez comprobado que ha fallado, realizamos una tirada d100 (abierto) para determinar el número de metros desviados (la dirección al azar).

Notas especiales

Todos los porcentajes de probabilidad suministrados con los hechizos en esta lista se modifican según la sofisticación de la trampa, cerradura, o mecanismo. Los modificadores de dificultad normales son: Rutina (+30), Muy Fácil (+20), Fácil (+10), Media (0), Difícil (-10), Muy Difícil (-20), Extremadamente Difícil (-30), Locura Completa (-50), Absurdo (mínimo -70). Puedes aplicar también los siguientes modificadores: cerradura de argolla sencilla (Muy Fácil), candado (de Media a Difícil), cerradura de seguridad (de Difícil a Extremadamente Difícil), doble cerradura de seguridad (Locura Completa).

Si se usa un hechizo para desactivar o abrir un mecanismo (por ejemplo, *Abrir I*, etc.), la probabilidad de que tenga éxito se modifica por la **mitad** de los modificadores suministrados anteriormente.

Maestría de los disfraces

1. Estudio del Disfraz – El hechicero estudia a una persona para usar más tarde los hechizos de disfraz de esta lista. El límite de disfraces estudiados no puede pasar del número de niveles del lanzador.

2. Encanto Leve – Altera la apariencia visual del objeto, ocultando su forma real. Este hechizo sólo puede lanzarse sobre un objeto inanimado de hasta 5 kilos /nivel del lanzador.

3. Aspectos I – Ilusión menor que permite al lanzador aparentar ser como cualquier figura humanoide dentro de un 20% de su tamaño. La ilusión se mueve con el hechicero.

4. Asesino en Sombras – Todas las acciones realizadas (mientras el hechizo esté activo) quedan “ensombrecidas” a propósito de los hechizos de adivinación; es decir, la información obtenida sobre el hechicero estará envuelta en sombras. Por ejemplo, un hechizo de *Recuerdo de la Muerte* lanzado en la escena de un asesinato revelará una figura sombría (pero ningún detalle sobre su identidad).

5. Distorsión Racial – El lanzador parece ser de una raza cualquiera a propósitos de las detecciones mentales mágicas (el tipo racial debe elegirse en el momento de la ejecución del hechizo).

6. Aspectos II – Como *Aspectos I*, excepto que puedes añadir un sentido adicional.

7. Disfraz I – El hechicero cambia físicamente para tomar la apariencia visual y la forma de una persona estudiada a través de un hechizo de *Estudio del Disfraz*. Consiste estrictamente en un cambio físico.

8. Asesino Desconocido – Como *Asesino en Sombras*, excepto que no se conseguirá ninguna información sobre el hechicero. Por ejemplo, un hechizo de *Recuerdo de la Muerte* lanzado en la escena de un asesinato revelará a la víctima cayendo con un cuchillo en la espalda (pero ningún rastro del asesino).

9. Aspectos III – Como *Aspectos I*, excepto que puedes añadir dos sentidos adicionales.

10. Disfraz II – Como *Disfraz I*, excepto que además adoptará las características vocales (es decir, tendrá la misma voz que la persona).

11. Distorsión de Profesión – Como *Distorsión Racial*, excepto que la profesión del lanzador parece ser cualquier que elija.

12. Idioma Mental – El lanzador puede hablar mentalmente con un objetivo; éste creerá que la comunicación es normal (es decir, verbal).

13. Disfraz III – Como *Disfraz II*, excepto que además adoptará los manierismos de la persona. Por ejemplo, si es zurda, el hechicero también; si la persona cojea, el hechicero también cojeará.

14. Aspectos V – Como *Aspectos I*, excepto que incluye todos los sentidos.

15. Distorsión del Poder – Como *Distorsión Racial*, excepto que el nivel del hechicero parecerá ser en realidad de otro nivel cualquiera que elija (desde nivel 1 hasta el doble del actual).

16. Disfraz IV – Como *Disfraz III*, excepto que además adoptará sus rasgos sutiles, haciéndole virtualmente indetectable excepto para sus seres más allegados.

17. Quitar Presencia – Como *Distorsión Racial*, excepto que el hechicero parecerá no tener presencia (es decir, no podrá ser detectado a través de hechizos de *Presencia*).

18. Falso Asesino – Como *Asesino en Sombras*, excepto que todas las acciones realizadas mientras esté activo este hechizo parecerán realizadas por la persona actualmente “culpa-

LISTAS BÁSICAS DE MAGENTE 7.2

MAESTRÍA DE LOS DISFRACES

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Estudio del Disfraz	uno mismo	-	150 m	I
2)	Encanto Leve	1 objeto	1 día/nivel	contacto	E
3)	Aspectos I	uno mismo	1 hora/nivel	uno mismo	E
4)	Asesino en Sombras	uno mismo	varía	uno mismo	E
5)	Distorsión Racial •	uno mismo	C	uno mismo	E
6)	Aspectos II	uno mismo	1 hora/nivel	uno mismo	E
7)	Disfraz I	uno mismo	10 min/nivel	uno mismo	U
8)	Asesino Desconocido				
9)	Aspectos III	uno mismo	1 hora/nivel	uno mismo	E
10)	Disfraz II	uno mismo	10 min/nivel	uno mismo	U
11)	Distorsión de Profesión •	uno mismo	C	uno mismo	E
12)	Idioma Mental				
13)	Disfraz III	uno mismo	10 min/nivel	uno mismo	U
14)	Aspectos V	uno mismo	1 hora/nivel	uno mismo	E
15)	Distorsión del Poder •	uno mismo	C	uno mismo	E
16)	Disfraz IV	uno mismo	10 min/nivel	uno mismo	U
17)	Quitar Presencia	uno mismo	C	uno mismo	E
18)	Falso Asesino	uno mismo	varía	uno mismo	E
19)	Disfraz V	uno mismo	10 min/nivel	uno mismo	U
20)	Distorsión •	uno mismo	C	uno mismo	E
25)	Indetectable	uno mismo	C	uno mismo	E
30)	Distorsión Verdadera •	uno mismo	10 min/nivel	uno mismo	E
50)	Maestría de los Disfraces	uno mismo	varía	uno mismo	U

ble” (consulta *Estudio de la Culpa* de la lista de Maestría del Asesinato).

19. Disfraz V – Como *Disfraz IV*, excepto que será casi indetectable para todo el mundo.

20. Distorsión – Como todos los hechizos de “*Distorsión*” de esta lista a la vez.

25. Indetectable – El hechicero y sus objetos no pueden ser detectado a través de hechizos de *Detectar*.

30. Distorsión Verdadera – Como *Distorsión*, excepto que el hechicero no necesita concentrarse.

50. Maestría de los Disfraces – El hechicero puede ejecutar cualquier hechizo de esta lista una vez por asalto.



LISTAS BÁSICAS DE MAGENTE 7.3

MAESTRÍA DE LOS VENENOS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Conoc. de los Venenos	uno mismo	-	uno mismo	I
☐ 2)	Resistencia al Veneno I	uno mismo	10min/nivel	uno mismo	U
☐ 3)	Aplicar Veneno I	1 veneno	varía	contacto	U
☐ 4)	Preparar Veneno V	1 veneno	varía	contacto	U
☐ 5)	Analizar Veneno	1 veneno	-	uno mismo	I
☐ 6)	Retardar Veneno *	uno mismo	1hora/nivel	uno mismo	Us
☐ 7)	Transferir Veneno I	1 veneno	P	contacto	F
☐ 8)	Aplicar Veneno II	1 veneno	varía	contacto	U
☐ 9)	Neutralizar Veneno	uno mismo	C	uno mismo	U
☐ 10)	Preparar Veneno X	1 veneno	varía	contacto	U
☐ 11)	Veneno Líquido	1 veneno	P	contacto	U
☐ 12)	Aplicar Veneno III	1 veneno	varía	contacto	U
☐ 13)	Neutralizar Veneno Verd.	uno mismo	C	uno mismo	U
☐ 14)	Transferir Veneno II	1 veneno	P	contacto	F
☐ 15)	Toque Venenoso	1 objetivo	10 min/nivel	contacto	F
☐ 16)	Preparar Veneno Verdadero	1 veneno	varía	contacto	U
☐ 17)	Aplicar Veneno IV	1 veneno	varía	contacto	U
☐ 18)	Veneno por Contacto	1 veneno	P	contacto	U
☐ 19)	Transferir Veneno III	1 veneno	P	3 m	F
☐ 20)	Aliento Venenoso	uno mismo	10min/nivel	uno mismo	F
☐ 25)	Mirada Venenosa	1 objetivo	10 min./nivel	30 m	F
☐ 30)	Nube Venenosa	varía	10 min./nivel	3 m	E
☐ 50)	Visión Venenosa	1 objetivo	10 min./nivel	3 m/nivel	F

Maestría de los venenos

1. Conocimiento de los Venenos – El hechicero sabrá qué tipo de veneno es necesario para conseguir un efecto en particular. El DJ puede proporcionar una bonificación +25 a su habilidad de Conocimiento de los Venenos.

2. Resistencia al Veneno I – Mientras dure el hechizo, el lanzador obtendrá una TR adicional contra venenos.

3. Aplicar Veneno I – Hace que una dosis de veneno se adhiera a una superficie sólida inanimada. El veneno desaparecerá del modo habitual.

4. Preparar Veneno V – Prepara de manera mágica un veneno (de hasta nivel 5 de potencia), requiriendo 100 minutos de concentración antes de conseguirlo. Observa que el hechicero debe tener el veneno en forma natural antes de ejecutar el hechizo (es decir, no "creará" el veneno, simplemente lo preparará).

5. Analizar Veneno – El hechicero puede analizar un veneno para determinar los efectos exactos y qué antídotos son necesarios para neutralizarlo.

6. Retardar Veneno – Mientras dure este hechizo, todos los efectos de un veneno determinado quedan anulados. Observa que el veneno aún seguirá dentro del hechicero y que seguirá afectándolo después de su finalización (aunque puede ejecutarlo otra vez para continuar anulando sus efectos).

7. Transferir Veneno I – El lanzador puede transferir una dosis de un veneno de cualquier objetivo que esté tocando a su cuerpo. Por ejemplo, si uno de sus compañeros ha sido afectado por una flecha envenenada, el hechicero puede tocarlo y transferirse el veneno (donde puede retardar el efecto neutralizarlo).

8. Aplicar Veneno II – Como *Aplicar Veneno I*, excepto que afecta a dos dosis (aunque pueden ser aplicadas a superficies diferentes).

9. Neutralizar Veneno – Si el hechicero se concentra, este hechizo tiene un 50% de probabilidades de neutralizar un veneno dentro de su cuerpo (modificado según la potencia). En cualquier caso, retardará los efectos del veneno mientras dure el hechizo.

10. Preparar Veneno X – Como *Preparar Veneno V*, excepto que afectará a venenos de hasta nivel 10.

11. Veneno Líquido – El hechicero puede convertir cualquier veneno que toque en un veneno líquido, que será efectivo cuando se introduzca en el flujo sanguíneo de la víctima (sin importar su forma normal de tener efecto).

12. Aplicar Veneno III – Como *Aplicar Veneno II*, excepto que afecta a tres dosis.

13. Neutralizar Veneno Verdadero – Como *Neutralizar Veneno*, excepto que la probabilidad de neutralizar es del 100% (modificado según la potencia del veneno).

14. Transferir Veneno II – El hechicero transfiere una dosis de veneno de cualquier objetivo que esté tocando a otro objetivo con el que también tenga contacto.

15. Toque Venenoso – Este hechizo permite a su lanzador recubrir las manos del objetivo con un veneno. El objetivo no se verá afectado por el veneno.

16. Preparar Veneno Verdadero – Como *Preparar Veneno V*, excepto que afectará a cualquier veneno.

17. Aplicar Veneno IV – Como *Aplicar Veneno II*, excepto que afecta a cuatro dosis.

18. Veneno por Contacto – Como *Veneno Líquido*, excepto que lo convertirá en un veneno por contacto (que afectará a su víctima por el simple contacto cutáneo, sin importar la forma normal de tener efecto).

19. Transferir Veneno III – El lanzador transfiere una dosis de veneno de cualquier objetivo que esté tocando a otro objetivo que esté dentro del radio de acción del hechizo.

20. Aliento Venenoso – El hechicero puede ingerir una dosis de veneno. Mientras dure el hechizo, no se verá afectado por el veneno. En cualquier momento antes de finalizar la duración, el lanzador podrá intentar transferir el veneno a un objetivo, siempre que esté a menos de 1,5 metros y la boca del hechicero sea capaz de expulsarlo (ya sea a través de un beso, un susurro, un escupitajo, etc.). El objetivo dispondrá de una TR para evitar los efectos de este hechizo (además de la TR contra venenos habitual).

25. Mirada Venenosa – Como *Aliento Venenoso*, excepto que el hechicero podrá transferir el veneno a un objetivo dentro del alcance, siempre que sea capaz de lanzar una mirada obvia y maligna contra él. El objetivo dispondrá de una TR para evitar los efectos de este hechizo (además de la TR contra venenos habitual).

30. Nube Venenosa – El lanzador será capaz de dispersar un veneno en forma de nube de vapor. El tamaño de la niebla será de 0,3 metros de radio por dosis de veneno usada. El veneno flotará en el área hasta que expire la duración (es decir, estará sujeta al viento, etc.). Cuando finalice el hechizo, el veneno se dispersará.

50. Visión Venenosa – Como *Mirada Venenosa*, excepto por el alcance.

Notas especiales

Todos los hechizos de esta lista que necesites que el hechicero toque un veneno, le proporcionan inmunidad automática a sus efectos mientras no acabe su duración.

Maestría del asesinato

1. Ocultar Objeto I – El objeto objetivo (no más grande que una daga) queda camuflado como si fuese parte de las ropas o la piel del hechicero. Es una ilusión de todos los sentidos (incluyendo el tacto), y por tanto puede ser detectada como tal. El objeto permanecerá oculto hasta que se mueva de su lugar o expire la duración.

2. Estudio de la Culpa – [Mod. a la TR: -50] Cuando se lanza sobre una persona, permanece activo 24 horas, pasadas las cuales (pero antes de que pasen otras 24 horas), el hechicero deberá ejecutar otra vez el hechizo sobre la misma persona. Mientras esté activo, grabará toda la información concerniente a las actividades del sujeto. Cuando se ejecuta por segunda vez, la información se revelará ante el hechicero. Estos datos se usarán en hechizos de más nivel de esta lista o de otras (consulta las listas de Redirecciones y Maestría de los Disfraces). El hechicero sólo puede tener a un "culpable" a la vez.

3. Ataque Certero I – El siguiente ataque que realice el hechicero (si no ha pasado más de un minuto) obtiene una bonificación +25.

4. Emboscada Abierta I – Si el siguiente ataque que realice el lanzador (si no ha pasado más de un minuto) obtiene bonificaciones por "flanco" o "ataque por la espalda", podrá usar la habilidad de Emboscar con una bonificación +1 (incluso si el objetivo sabe dónde está el hechicero).

5. Apuntar I – Después de ejecutar este hechizo (si no ha pasado más de un minuto), el lanzador puede realizar un ataque de proyectil contra un objetivo inmóvil (o contra uno que se mueva de manera predecible). La tirada para resolver cualquier crítico resultante puede modificarse hacia arriba o hacia abajo en 1 (como si estuviese usando la habilidad de Emboscar).

6. Crear Evidencia I – Este hechizo crea una pieza de evidencia física (inmóvil) que implique al actual "culpable" (consulta *Estudio de la Culpa*). Puede tratarse de una huella digital, una huella del pie, etc.; pero debe ser algo que no pueda moverse de la escena del crimen. La evidencia será tratada como circunstancial (es decir, una buena coartada hará que el culpable deje de serlo).

7. Ocultar Objeto II – Como *Ocultar Objeto I*, excepto que afectará a un objeto del tamaño de una espada.

8. Ataque Certero II – Como *Ataque Certero I*, excepto que la bonificación será +50.

9. Emboscada Abierta II – Como *Emboscada Abierta I*, excepto que el modificador es +2.

10. Apuntar II – Como *Apuntar I*, excepto que el modificador será +2.

11. Reacciones Felinas

12. Crear Evidencia II – Como *Crear Evidencia I*, excepto que creará dos evidencias, una de las cuales será incriminatoria (es decir, el culpable necesitará algo mejor que una buena coartada).

13. Ataque Certero III – Como *Ataque Certero I*, excepto que la bonificación será +75.

14. Emboscada Abierta III – Como *Emboscada Abierta I*, excepto que el modificador es +3.

15. Apuntar III – Como *Apuntar I*, excepto que el modificador será +3.



LISTAS BÁSICAS DE MAGENTE 7.4

MAESTRÍA DEL ASESINATO

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Ocultar Objeto I	1 objeto	10min/nivel	contacto	E
☐ 2)	Estudio de la Culpa	1 objetivo	48 horas	3 m	P
☐ 3)	Ataque Certero I	uno mismo	varía	uno mismo	U
☐ 4)	Emboscada Abierta I	uno mismo	varía	uno mismo	U
☐ 5)	Apuntar I	uno mismo	varía	uno mismo	U
☐ 6)	Crear Evidencia I	varía	-	3 m	E
☐ 7)	Ocultar Objeto II	1 objeto	10min/nivel	contacto	E
☐ 8)	Ataque Certero II	uno mismo	varía	uno mismo	U
☐ 9)	Emboscada Abierta II	uno mismo	varía	uno mismo	U
☐ 10)	Apuntar II	uno mismo	varía	uno mismo	U
☐ 11)	Reacciones Felinas *	uno mismo	-	uno mismo	U
☐ 12)	Crear Evidencia II	varía	-	3 m	E
☐ 13)	Ataque Certero III	uno mismo	varía	uno mismo	U
☐ 14)	Emboscada Abierta III	uno mismo	varía	uno mismo	U
☐ 15)	Apuntar III	uno mismo	varía	uno mismo	U
☐ 16)	Ocultar Objeto Verdadero	1 objeto	10min/nivel	contacto	E
☐ 17)	Estudio de la Víctima	1 objetivo	varía	15 m	P
☐ 18)	Crear Evidencia III	varía	-	3 m	E
☐ 19)	Ataque Certero Verdadero	uno mismo	varía	uno mismo	U
☐ 20)	Ataque Exterminador	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 25)	Emboscada Abierta Verd.	uno mismo	varía	uno mismo	U
☐ 30)	Apuntar Verdadero	uno mismo	varía	uno mismo	U
☐ 50)	Ataque Exterminador Verd.	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U

16. Ocultar Objeto Verdadero – Como *Ocultar Objeto I*, excepto que puede ser de cualquier tamaño (siempre que sea menor que el propio hechicero).

17. Estudio de la Víctima – Como *Estudio de la Culpa*, excepto que la información conseguida es la necesaria para el uso de los *Ataques Exterminadores* de esta lista.

18. Crear Evidencia III – Como *Crear Evidencia I*, excepto que creará tres evidencias, dos de las cuales serán incriminatorias.

19. Ataque Certero Verdadero – Como *Ataque Certero I*, excepto que la bonificación será +100.

20. Ataque Exterminador – El siguiente ataque (si no ha pasado más de un minuto) realizado contra la víctima *Estudiada* (consulta el hechizo de nivel 17 de esta lista) se resolverá como un ataque exterminador, siempre que se produzca antes de acabar la duración.

25. Emboscada Abierta Verdadera – Como *Emboscada Abierta I*, excepto que el modificador es +5.

30. Apuntar Verdadero – Como *Apuntar I*, excepto que el modificador será +5.

50. Ataque Exterminador Verdadero – Como *Ataque Exterminador*, excepto que todos los ataques realizados contra la víctima se resolverán como si fuesen exterminadores (mientras dure el hechizo).



LISTAS BÁSICAS DE MAGENTE 7.5

RECOPILAR SECRETOS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Copiar I	varia	1min/nivel(C)	varia	U
2)	Escuchar	uno mismo	1as./nivel (C)	3 m/nivel	U
3)	Duplicar I	varia	1 min. (C)	contacto	E
4)	Señalizar	uno mismo	P	contacto	U
5)	Copiar II	varia	1min/nivel(C)	varia	U
6)	Sentido Lejano I	uno mismo	1min/nivel(C)	3m/nivel	U
7)	Localizar Evidencia I	uno mismo	-	150 m/nivel	I
8)	Observar	uno mismo	1as./nivel (C)	3 m/nivel	U
9)	Duplicar II	varia	1 min. (C)	contacto	E
10)	Copiar III	varia	1min/nivel(C)	varia	U
11)	Sentido Lejano II	uno mismo	1min/nivel(C)	3m/nivel	U
12)	Visión en la Madera	uno mismo	C	uno mismo	U
13)	Localizar Evidencia II	uno mismo	-	150 m/nivel	I
14)	Duplicar III	varia	1 min. (C)	contacto	E
15)	Copiar IV	varia	1min/nivel(C)	varia	U
16)	Sentido Lejano Mayor I	uno mismo	1min/nivel(C)	3m/nivel	U
17)	Visión en la Piedra	uno mismo	C	uno mismo	U
18)	Localizar Evidencia III	uno mismo	-	150 m/nivel	I
19)	Sentido Lejano Mayor II	uno mismo	1min/nivel(C)	3m/nivel	U
20)	Visión en el Hierro	uno mismo	C	uno mismo	U
25)	Sentido Lejano Prolong. I	uno mismo	1min/nivel(C)	30m/nivel	U
30)	Copiar V	varia	1min/nivel(C)	varia	U
50)	Copiar Verdadero	varia	1 min./nivel	varia	U

Recopilar secretos

1. Copiar I – Este hechizo copia un documento que el hechicero esté examinando. Sólo debe concentrarse y tocar el documento con una mano y unas hojas en blanco con la otra. La copia no será exacta (es decir, no será una falsificación). Observa que el hechicero no tiene que ser capaz de leer el documento. Además, este hechizo puede transcribir (en blanco y negro) una escena que esté viendo a una página. Este proceso ocurre a una velocidad de 1 minuto por página o escena.

2. Escuchar – El lanzador puede elegir un punto situado hasta a 3 metros de distancia y escuchar como si estuviera allí (pueden existir barreras así como muros).

3. Duplicar I – Este hechizo realiza una copia en barro endurecido de un objeto pequeño de tres dimensiones (de hasta 15 x 15 x 15 centímetros). Es necesario que el hechicero disponga del suficiente barro como para realizar la copia (en escala uno a uno); al principio será maleable, endureciéndolo el sortilegio. Este proceso requiere un minuto de concentración.

4. Señalizar – “Marca” una localización de manera que el lanzador puede encontrarla más tarde con el hechizo *Sentido Lejano*. La marca se encuentra automáticamente cuando el lanzador ejecuta el hechizo *Sentido Lejano* (siempre que esté dentro del alcance del hechizo de *Sentido Lejano*). Puede colocarse en cualquier objeto inanimado y puede tener tantas marcas como niveles tenga el lanzador.

5. Copiar II – Como *Copiar I*, excepto que copia 1 página o escena cada 4 asaltos.

6. Sentido Lejano I – El hechicero puede designar uno de sus sentidos para ser usado en cualquier localización

“marcada” dentro del alcance (consulta el hechizo *Señalizar*). El lanzador puede usar cualquier habilidad de Percepción que tenga en ese momento (por ejemplo, si está actualmente bajo los efectos de *Visión Nocturna*, tendrá *Visión Nocturna* en la localización marcada). El punto sensorial remoto puede ser rotado para encarar cualquier dirección. Mientras esté sintiendo en la posición marcada, deberá permanecer inmóvil y concentrado.

7. Localizar Evidencia I – Después de ejecutar el hechizo, el lanzador sabrá si existe una evidencia dentro del alcance con la que implicar al culpable actual si se encontraba en la escena del crimen (consulta el hechizo de *Estudio de la Culpa* de la lista de Maestría del Asesinato). La evidencia (si es que existe) será circunstancial, pero implicará que el culpable se encontraba en la escena cuando sucedió el crimen. Este hechizo sólo proporciona la distancia, dirección y descripción de la evidencia, pero nunca los detalles como la manera de implicar al culpable con la pista.

8. Observar – Como *Escuchar*, excepto que el lanzador ve desde el punto fijado (puede rotar).

9. Duplicar II – Como *Duplicar I*, excepto que los objetos pueden ser de hasta 1 x 1 x 1 metros.

10. Copiar III – Como *Copiar I*, excepto que copia 1 página o escena cada 2 asaltos.

11. Sentido Lejano II – Como *Sentido Lejano I*, excepto que el lanzador puede designar hasta dos sentidos para que actúen en la localización marcada.

12. Visión en la Madera – El hechicero puede ver a través de la madera (hasta 2,5 centímetros por nivel).

13. Localizar Evidencia II – Como el hechizo *Localizar Evidencia I*, excepto que encontrará dos evidencias y éstas serán incriminatorias (es decir, no sólo de carácter circunstancial).

14. Duplicar III – Como *Duplicar I*, excepto que los objetos pueden ser de hasta 2 x 2 x 2 metros.

15. Copiar IV – Como *Copiar I*, excepto que copia 1 página o escena por asalto.

16. Sentido Lejano Mayor I – Como *Sentido Lejano I*, excepto que el hechicero puede moverse (aunque sigue teniendo que concentrarse).

17. Visión en la Piedra – Como *Visión en la Madera*, excepto que puede ver a través de la piedra.

18. Localizar Evidencia III – Como *Localizar Evidencia I*, excepto que encontrará tres evidencias y éstas “probarán” que es realmente culpable.

19. Sentido Lejano Mayor II – Como *Sentido Lejano II*, excepto que el hechicero puede moverse (aunque sigue teniendo que concentrarse).

20. Visión en el Hierro – Como *Visión en la Madera*, excepto que puede ver a través del hierro (o acero).

25. Sentido Lejano Prolongado I – Como *Sentido Lejano I*, excepto por el alcance.

30. Copiar V – Como *Copiar I*, excepto que copia 2 páginas o escenas por asalto.

50. Copiar Verdadero – Como *Copiar I*, excepto que copiará cualquier volumen encuadernado en su equivalente de páginas (aunque no necesariamente encuadernadas). Además, el hechicero no necesita examinar el material (simplemente ejecuta el hechizo y deja que funcione). Lo hará a una velocidad de 5 páginas por asalto (e incluso copiará imágenes en color).

Redirecciones

1. Credenciales Falsas – [Mod. a la TR: -20] El objetivo pensará que el hechicero tiene las credenciales necesarias para la situación actual (incluyendo contraseñas o documentos).

2. Inadvertido I – Un objeto se vuelve invisible (1 ornamento, 1 cuerpo desnudo, etc.) durante 24 horas o hasta que reciba un golpe violento (ser golpeado por un arma, caer, etc.) o el objeto haga un movimiento violento (es decir, un ataque).

3. Testigo Presencial III – [Mod. a la TR: -20] Hasta tres objetivos indentificarán de manera incorrecta al hechicero, confundiéndolo con otra persona (los tres lo describirán de la misma manera).

4. Ocultación III – [Mod. TR: -50] El hechicero será completamente invisible para los objetivos de este hechizo, aunque los demás podrán verlo. Si el lanzador realiza una acción obvia (por ejemplo, hablar, mover un objeto, etc.) los objetivos pueden hacer otra TR (el DJ debe estimar los modificadores apropiados a aplicar a esta TR según la acción realizada). Si ataca al objetivo, deberá hacer otra TR modificada en +50. Si el lanzador se concentra puede alargar la duración del hechizo indefinidamente (durante tanto tiempo como se concentre).

5. Desorientación I – La percepción del objetivo se ve sesgada mientras dure el hechizo. Todas las maniobras de Percepción•Búsqueda reciben un modificador especial de -10 (aplicable también a las tiradas de orientación).

6. Inadvertido II – Como *Inadvertido I*, excepto que afectará hasta 2 objetos.

7. Ocultación V – Como *Ocultación III*, excepto que afecta hasta 5 objetivos.

8. Testigo Presencial V – Como *Testigo Presencial III*, excepto que afectará hasta 5 objetivos.

9. Esfera de Ocultación I – [Mod. a la TR: -50] Como *Ocultación III*, excepto que cualquier objetivo en el área de efecto deberá hacer la TR (una tirada de ataque básica para todos ellos por asalto). Una vez un objetivo tenga éxito en la TR no deberá volver a hacerla contra este hechizo.

10. Desorientación III – Como *Desorientación I*, excepto que la penalización es -30.

11. Ocultación X – Como *Ocultación III*, excepto que afecta hasta 10 objetivos.

12. Desplazar I – El hechicero se muestra desplazado del lugar donde está actualmente. Los ataques no tienen efecto el 10% de las veces (sin TR normales). Cada vez que un enemigo no acierta, la probabilidad de no acertar otra vez cae un 5%.

13. Testigo Presencial X – Como *Testigo Presencial III*, excepto que afectará hasta 10 objetivos.

14. Esfera de Ocultación II – Como *Esfera de Ocultación I*, excepto por el área de efecto.

15. Desorientación V – Como *Desorientación I*, excepto que la penalización es -50.

16. Ocultación XX – Como *Ocultación III*, excepto que afecta hasta 20 objetivos.

18. Testigo Presencial Masivo – Como *Testigo Presencial III*, excepto que afectará hasta 1 objetivo por nivel del hechicero.

19. Esfera de Ocultación III – Como *Esfera de Ocultación I*, excepto por el área de efecto.



LISTAS BÁSICAS DE MAGENTE 7.6

REDIRECCIONES

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Credenciales Falsas	1 objetivo	1min/nivel	15 m	Fm
☐ 2)	Inadvertido I	1 objeto	24 horas	contacto	U
☐ 3)	Testigo Presencial III	3 objetivos	1min/nivel	30 m	Fm
☐ 4)	Ocultación III	3 objetivos	1min/nivel(C)	3m/nivel	Fm
☐ 5)	Desorientación I	1 objetivo	1min/nivel 10 fallo	30 m	Fm
☐ 6)	Inadvertido II	2 objetos	24 horas	contacto	U
☐ 7)	Ocultación V	5 objetivos	1min/nivel(C)	3m/nivel	Fm
☐ 8)	Testigo Presencial V	5 objetivos	1min/nivel	30 m	Fm
☐ 9)	Esfera de Ocultación I	3 m R	C	uno mismo	Fm
☐ 10)	Desorientación III	1 objetivo	1min/nivel 10 fallo	30 m	Fm
☐ 11)	Ocultación X	10 objetivos	1min/nivel(C)	3m/nivel	Fm
☐ 12)	Desplazar I	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 13)	Testigo Presencial X	10 objetivos	1min/nivel	30 m	Fm
☐ 14)	Esfera de Ocultación II	6 m R	C	uno mismo	Fm
☐ 15)	Desorientación V	1 objetivo	1min/nivel 10 fallo	30 m	Fm
☐ 16)	Ocultación XX	20 objetivos	1min/nivel(C)	3m/nivel	Fm
☐ 17)					
☐ 18)	Testigo Presencial Masivo	1 obj./nivel	1min/nivel	30 m	Fm
☐ 19)	Esfera de Ocultación III	9 m R	C	uno mismo	Fm
☐ 20)	Desorientación Verdadera	1 objetivo	1min/nivel 10 fallo	30 m	Fm
☐ 25)	Desplazar II	uno mismo	1min/nivel	uno mismo	U
☐ 30)	Ocultación Verdadera	1 obj./nivel	1min/nivel (C)	varía	Fm
☐ 50)	Testigo Presencial Verdadero	varía	1min/nivel	especial	Fm

20. Desorientación Verdadera – Como *Desorientación I*, excepto que la penalización es -100.

25. Desplazar II – Como *Desplazar I*, excepto que la probabilidad base es de un 20%.

30. Ocultación Verdadera – Como *Ocultación III*, excepto que afecta a tantos objetivos como niveles del hechicero y que el alcance sólo está limitado por el campo visual del mismo.

50. Testigo Presencial Verdadero – [Mod. a la TR: -50] Como *Testigo Presencial III*, excepto que afectará a todos los que hayan visto al hechicero.

Notas especiales

1) La mayoría de estos hechizos afectan la percepción de los objetivos en una situación. La duración del hechizo se refiere al tiempo durante el que percibirán incorrectamente la escena. Al finalizar, el objetivo recordará la situación de manera incorrecta (que es como realmente la ha percibido).

2) Consulta el Apéndice 9.17.5 de **RMF** (p.201) o la Sección 15.5 (p.96) de este libro para más detalles sobre la Invisibilidad.

3) Si el hechicero tiene a un "culpable" actualmente estudiado (consulta el hechizo de *Estudio de la Culpa* de la lista de Maestría del Asesinato), todos los hechizos de *Testigo Presencial* harán que los objetivos perciban al hechicero como el culpable (puede elegir si es así o no).

LISTA BÁSICA DE SANADOR 8.1

PURIFICAR

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Transferir	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 2)	Purificar Enfermedad	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 3)	Purificar Veneno	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 4)	Preservación Propia	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	Us
☐ 5)	Facilitar Adicción I	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 6)	Curación de Adicción I	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 7)	Facilitar Adicción II	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 8)	Curación de Adicción II	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 9)					
☐ 10)	Curación de Enf. Mental	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 11)	Curación de Adicción III	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 12)	Transferir a Distancia	1 objetivo	P	0,3 m./nivel	U
☐ 13)	Curación de Enfermedad	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 14)	Curación de Adicción IV	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 15)	Curación de Veneno	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 16)	Quitar Psicosis	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 17)	Curación de Adicción V	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 18)					
☐ 19)	Cur. de Enf. Mental Verd.	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 20)	Curación de Adicción X	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 25)	Cur. de Adicción Dominada	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 30)	Cur. de Adicción Verdadera	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 50)	Maestría de la Adicción	uno mismo	P	uno mismo	Us

Purificar

1. Transferir – El hechicero transfiere una herida o adicción del objetivo a sí mismo. El coste en puntos de poder de este hechizo es igual al coste del hechizo de curación necesario para sanar la herida. Este hechizo debe lanzarse varias veces para heridas múltiples. Si un daño necesita más de un hechizo de curación para sanar, deberá lanzarse *Transferir* varias veces hasta que la herida esté curada por completo (aunque el Sanador puede no desear *Transferirse* todas las heridas). Observa que el Sanador no tiene porque conocer los hechizos de curación necesarios antes de *Transferir* las heridas. En el caso de puntos de daño, debe decidir cuántos quiere recuperar y entonces *Transferir* según el hechizo de curación que tenga el efecto deseado en puntos de vida. Para **transferir** un miembro seccionado debe conocer los 4 hechizos de *Unir* y gastar 28 PP (7 por cada uno de los hechizos de *Unir*). Sin embargo, puede gastar solo 7 PP y dejar al objetivo con un muñon (es decir, sólo ejecuta el *Unir* de la lista de Sendas de la Sangre).

Por ejemplo, Rana el Sanador es de nivel 10, tiene 75 PP. Ringlin el Luchador acaba de sufrir la amputación de una mano, un brazo dañado (dos músculos seccionados y una fractura leve), 80 puntos de daño y una cuchillada que sangra a un ritmo de 5 puntos por asalto. Rana debe lanzar 7 *Transferir*, uno por los músculos seccionados (4 PP por *Arreglar Músculo III*), 4 por la mano seccionada (28 PP por todos los hechizos de *Unir*), 1 por la fractura leve (1 PP por *Arreglar Fractura Leve*), 1 por la herida sangrante (1 PP por *Coagulación V*) y 1 por los puntos de daño (12 PP por *Curar X*). Los PP gastados son 49. Ringlin quedará completamente sanado y Rana deberá curar a sí mismo. Observa que Rana podría haber elegido no *Transferir* la mano amputada. En este caso, habría tenido suficiente con 1 hechizo de *Unir* (de las Sendas de la Sangre). Ringlin habría quedado con un muñon y una mano seccionada (quizás para unir más adelante si la pudiese preservar); y Rana habría tenido 21 PP más.

2. Purificar Enfermedad – Detiene la extensión de una enfermedad o infección del lanzador ya enfermo o infectado. La enfermedad no causará daño a las áreas sanas del cuerpo.

3. Purificar Veneno – Neutraliza 1 veneno cualquiera en el cuerpo del hechicero. El daño realizado por el mismo no es curado por el hechizo.

4. Preservación Propia – El cuerpo «muerto» del hechicero es preservado mientras dure el hechizo. Esto evitará cualquier daño de las heridas existentes o «deterioro» (es decir, pérdida de características). El hechicero quedará en coma por lo que los hechizos subconscientes seguirán funcionando. Este hechizo no evita que el alma abandone el cuerpo (es decir, deberá curar las causas de la «muerte» en un corto periodo de tiempo o su alma dejará el cuerpo). Si sucede eso antes de que esté curado por completo, sólo un *Resucitar* podrá hacer volver al alma.

5. Facilitar Adicción I – El lanzador sólo debe chequear el síndrome de abstinencia de una adicción específica una vez cada 2 semanas (en lugar de una vez cada semana).

6. Curación de Adicción I – El hechicero reduce el nivel de una adicción en 1. Consulta el **Manual del Director del Juego** para más información sobre las adicciones y el síndrome de abstinencia.

7. Facilitar Adicción II – Como *Facilitar Adicción I*, excepto que el objetivo sólo debe realizar la tirada una vez cada mes.

8. Curación de Adicción II – Como *Curación de Adicción I*, excepto que el nivel se reduce en 2.

10. Curación de Enfermedad Mental – Este hechizo cura al hechicero de una enfermedad mental cualquiera. La recuperación dura de 1-10 días.

11. Curación de Adicción III – Como *Curación de Adicción I*, excepto que el nivel se reduce en 3.

12. Transferir a Distancia – Como *Transferir*, excepto que el objetivo puede encontrarse hasta a 0,3 metros del hechicero por nivel.

13. Curación de Enfermedad – El hechicero elimina una enfermedad cualquiera de su sistema.

14. Curación de Adicción IV – Como *Curación de Adicción I*, excepto que el nivel se reduce en 4.

15. Curación de Veneno – El hechicero elimina un veneno cualquiera de su sistema.

16. Quitar Psicosis – El hechicero se curará de una psicosis leve (tiempo de recuperación 1-10 días). Las psicosis leves incluyen las fobias moderadas (consulta el **Manual del Director de Juego** para más detalles sobre las enfermedades mentales).

17. Curación de Adicción V – Como *Curación de Adicción I*, excepto que el nivel se reduce en 5.

19. Curación de Enfermedad Mental Verdadera – Como *Curación de Enfermedad Mental*, excepto que la recuperación es instantánea.

20. Curación de Adicción X – Como *Curación de Adicción I*, excepto que el nivel se reduce en 10.

25. Curación de Adicción Dominada – Como *Curación de Adicción I*, excepto que el nivel se reduce en 20.

30. Curación de Adicción Verdadera – Como *Curación de Adicción I*, excepto que el nivel se reduce en 1 por cada nivel del hechicero.

50. Maestría de la Adicción – Como *Curación de Adicción Verdadera*, pero afecta a todas las adicciones que tenga el hechicero.

Notas especiales

1) Consulta en **RMF** Sección 2.1.1 (p.75) más información sobre la curación.

2) El hechicero no puede ejecutar uno de estos hechizos sobre el mismo objetivo hasta que no aumente de nivel (consulta la Sección 15.3, p.90).

3) El **Manual de Director de Juego** explica la adicción y el síndrome de abstinencia.

Sendas de la Sangre

1. Coagulación I – Permite al lanzador detener una hemorragia de 1 punto por asalto; durante 1 hora el hechicero no podrá más que caminar o la herida volverá a abrir.

2. Cerrar Corte I – Permite al lanzador cerrar la hemorragia de una herida que sangre 1 punto por asalto.

3. Arreglar Vaso Sanguíneo Menor – El lanzador curará totalmente un vaso sanguíneo menor dañado (hasta una hemorragia de 3 puntos por asalto, siempre que no sean arterias o venas principales).

4. Coagulación V – Como *Coagulación I*, excepto que puede detener una hemorragia de hasta 5 puntos por asalto.

5. Cerrar Corte III – Como *Cerrar Corte I*, excepto que puede cerrar heridas que sangren hasta 3 puntos por asalto (total); 3 hemorragias de 1 punto por asalto o una hemorragia de 3 puntos por asalto o una hemorragia de 2 puntos por asalto y una de 1 punto por asalto.

6. Arreglar Vaso Sanguíneo I – Permite al lanzador reparar un vaso sanguíneo de cualquier tamaño, incluido venas o arterias seccionadas; el tiempo de recuperación es de 1-10 días (dependiendo de la importancia del vaso y la gravedad del daño).

7. Unir – Permite al lanzador unir un miembro seccionado; es necesario el uso de los hechizos de *Unir* de las listas de Sendas de los Huesos, Sendas de los Músculos y Sendas de los Órganos para restablecer su estado funcional en 1-10 días.

9. Coagulación Masiva – Como *Coagulación V*, excepto que puede detener una hemorragia de tantos puntos por asalto como nivel tenga. Por ejemplo, un Sanador de nivel 9 podrá detener una hemorragia de 9 puntos por asalto.

10. Cerrar Corte Masivo – Como *Cerrar Corte I*, excepto que puede cerrar heridas que sangren 1 punto por asalto y por nivel. Por ejemplo, un Sanador de nivel 12 podrá cerrar heridas sangrantes que sumen hasta 12 puntos por asalto.

11. Coagular – Permite al hechicero cerrar una hemorragia cualquiera; anulará el hechizo de *Maldición de la Coagulación* (de la lista de Maldiciones, p.66). Este hechizo no tiene efecto sobre heridas sangrantes que hayan sido cerradas (es decir, "hemorragia" en este sentido se aplica sólo a heridas internas).

13. Arreglar Vaso Sanguíneo III – Como *Arreglar Vaso Sanguíneo I*, excepto que puede reparar hasta 3 venas o arterias.

15. Unir Verdadero – Como *Unir*, excepto el miembro será funcional de inmediato (siempre que el hechicero ejecute los otros tres hechizos de *Unir Verdadero* de Sanador).

17. Arreglar Vaso Sanguíneo V – Como *Arreglar Vaso Sanguíneo I*, excepto que puede reparar hasta 5 venas o arterias.

19. Coagular Verdadero – Como *Coagular*, excepto que todas las hemorragias desaparecen.

20. Regulación – El lanzador puede regular su propio flujo sanguíneo y eliminar cualquier pérdida de sangre sin miedo a dañarse. El hechizo se mantiene activo mientras no se mueva; si lo hace, el hechizo finalizará. Por ejemplo, un Sanador está caído y sangrando 27 puntos por asalto y lanza este hechizo. Mientras no se mueva no sangrará más y así podrá lanzar más hechizos (por ejemplo, un *Coagular*, etc.).

25. Sangre Nueva – El hechicero puede restaurar toda la sangre perdida de su cuerpo. El tiempo de recuperación es de 1-10 horas.

30. Curación de Enfermedad de la Sangre – El hechicero puede eliminar cualquier enfermedad de la sangre de su cuerpo. El tiempo de recuperación es de 1-10 horas.

LISTA BÁSICA DE SANADOR 8.2

SENDAS DE LA SANGRE

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Coagulación I	uno mismo	-	uno mismo	Us
☐ 2)	Cerrar Corte I	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 3)	Arreglar Vaso Sang. Menor	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 4)	Coagulación V	uno mismo	-	uno mismo	Us
☐ 5)	Cerrar Corte III	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 6)	Arreglar Vaso Sanguíneo I	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 7)	Unir ‡*	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 8)					
☐ 9)	Coagulación Masiva	uno mismo	-	uno mismo	Us
☐ 10)	Cerrar Corte Masivo	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 11)	Coagular	uno mismo	-	uno mismo	Us
☐ 12)					
☐ 13)	Arreglar Vaso Sanguíneo III	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 14)					
☐ 15)	Unir Verdadero ‡*	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 16)					
☐ 17)	Arreglar Vaso Sanguíneo V	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 18)					
☐ 19)	Coagular Verdadero	uno mismo	-	uno mismo	Us
☐ 20)	Regulación *	uno mismo	varía	uno mismo	Us
☐ 25)	Sangre Nueva	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 30)	Cur. de Enferm. de la Sangre	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 50)	Arreglar Sangre Verdadero	uno mismo	1 asalto/nivel	uno mismo	Us

50. Arreglar Sangre Verdadero – El lanzador puede usar un hechizo de menor nivel de esta lista cualquiera cada asalto.

Notas especiales

Consulta en **RMF** Sección 2.1.1 (p.75) más información sobre la curación.



LISTA BÁSICA DE SANADOR 8.3

SENDAS DE LAS SUPERFICIES

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Curar I	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 2)	Alivio de Quem./Cong. I	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 3)	Alivio del Aturdimiento I *	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 4)	Regenerar I *	uno mismo	C	uno mismo	Us
☐ 5)	Alivio de Quem./Cong. II	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 6)	Despertar	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 7)	Curar V	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 8)	Alivio de Quem./Cong. III	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 9)	Alivio del Aturdimiento III *	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 10)	Regenerar II *	uno mismo	C	uno mismo	Us
☐ 11)	Alivio de Quem./Cong. V	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 12)	Curar X	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 13)	Alivio del Aturdimiento V *	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 14)					
☐ 15)	Regenerar III *	uno mismo	C	uno mismo	Us
☐ 16)					
☐ 17)	Curar XV	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 18)					
☐ 19)	Alivio del Aturdimiento X *	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 20)	Curar XX	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 25)	Curar Verdadero	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 30)	Alivio de Quem./Cong. Verd.	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 50)	Alivio del Aturd. Verd. *	uno mismo	P	uno mismo	Us

Sendas de las Superficies

1. Curar I – El lanzador recupera d10 puntos de vida.

2. Alivio de Quemadura/Congelación I – El lanzador curará una zona que tenga quemaduras de primer grado o una zona con congelación leve.

3. Alivio del Aturdimiento I – Alivia al hechicero de un asalto de aturdimiento acumulado.

4. Regenerar I – Reducirá el daño en pérdida de puntos de vida del lanzador en 1 punto cada asalto que se concentre. Si se encuentra inconsciente este hechizo funcionará sin concentración.

5. Alivio de Quemadura/Congelación II – Como *Alivio de Quemadura/Congelación I*, excepto que el lanzador puede

curar dos zonas de daño leve o 1 zona de daño moderado (es decir, quemaduras de segundo grado).

6. Despertar – El hechicero se despierta en 1 asalto de un sueño no natural (por ejemplo, el provocado por un hechizo de Dormir, una droga, etc.).

7. Curar V – Como *Curación I*, excepto que recupera 5d10 puntos de vida.

8. Alivio de Quemadura/Congelación III – Como *Alivio de Quemadura/Congelación I*, excepto que el lanzador puede curar 3 zonas de daño leve o 1 zona de daño grave (es decir, quemaduras de tercer grado), o una combinación de 1 zona de daño leve y otra de daño moderado.

9. Alivio del Aturdimiento III – Como *Alivio del Aturdimiento I*, excepto que los asaltos de aturdimiento son 3.

10. Regenerar II – Como *Regenerar I*, excepto que reduce 2 puntos cada asalto.

11. Alivio de Quemadura/Congelación V – Como *Alivio de Quemadura/Congelación I*, excepto que las zonas curadas pueden ser: 5 leves y 1 grave o 1 leve y 2 moderadas o 1 moderada y 1 grave o etc.

12. Curar X – Como *Curación I*, excepto que recupera 10d10 puntos de vida.

13. Alivio del Aturdimiento V – Como *Alivio del Aturdimiento I*, excepto que los asaltos de aturdimiento son 5.

15. Regenerar III – Como *Regenerar I*, excepto que reduce 3 puntos cada asalto.

17. Curar XV – Como *Curación I*, excepto que recupera 15d10 puntos de vida.

19. Alivio del Aturdimiento X – Como *Alivio del Aturdimiento I*, excepto que los asaltos de aturdimiento son 10.

20. Curar XX – Como *Curación I*, excepto que recupera 20d10 puntos de vida.

25. Curar Verdadero – Como *Curación I*, excepto que recupera todos los puntos de vida.

30. Alivio de Quemadura/Congelación Verdadero – Cura todas las quemaduras y congelaciones.

50. Alivio del Aturdimiento Verdadero – El hechicero elimina todos los asaltos de aturdimiento acumulados.

Notas especiales

Consulta en **RMF** Sección 24.1 (p.75) más información sobre la curación.



Sendas de los Huesos

1. Arreglar Fractura Leve – Permite al lanzador curar una fractura leve (que no sea una fractura compuesta, astillada, daños en articulaciones, etc.). El tiempo de recuperación es de 1-10 horas.

2. Arreglar Cartílago – El lanzador repara todo el daño de un cartílago de una articulación. El tiempo de recuperación es de 1-2 horas.

3. Arreglar Fractura Grave – Como *Arreglar Fractura Leve*, excepto que también repara fracturas compuestas.

4. Arreglar Cráneo – Permite al lanzador curar una fractura en un cráneo (pero no un área destrozada). El tiempo de recuperación es de 1-10 horas.

5. Arreglar Articulación – Repara una articulación dañada (pero no destrozada). El tiempo de recuperación es de 1-10 horas.

6. Arreglar Fractura Leve Verdadera – Como *Arreglar Fractura Leve*, excepto que la recuperación es instantánea.

7. Unir – Permite al lanzador unir un miembro seccionado; es necesario el uso de los hechizos de *Unir* de las listas de Sendas de la Sangre, Sendas de los Músculos y Sendas de los Órganos para restablecer su estado funcional en 1-10 días.

8. Arreglar Cartílago Verdadero – Como *Arreglar Cartílago*, excepto que la recuperación es instantánea.

9. Arreglar Fractura Grave Verdadera – Como *Arreglar Fractura Grave*, excepto que la recuperación es instantánea.

10. Arreglar Cráneo Verdadero – Como *Arreglar Cráneo*, excepto que la recuperación es instantánea.

11. Arreglar Articulación Verdadera – Como *Arreglar Articulación*, excepto que la recuperación es instantánea.

12. Arreglar Rotura – Permite al lanzador curar cualquier hueso fracturado o astillado. Requiere un tiempo de recuperación de 1-10 horas.

13. Regeneración del Cartílago – El hechicero puede regenerar un área cualquiera de cartílago. El tiempo de recuperación es de 1-10 horas.

14. Regeneración de los Huesos – Regenera un hueso cualquiera. El tiempo de recuperación es de 1-10 horas. Este hechizo no funciona con el cráneo.

15. Unir Verdadero – Como *Unir*, excepto el miembro será funcional de inmediato (siempre que el hechicero ejecute los otros tres hechizos de *Unir Verdadero* de Sanador).

16. Arreglar Rotura Rápida – Como *Arreglar Rotura*, excepto que el tiempo de recuperación es de 5-50 minutos.

17. Regeneración del Cartílago Rápido – Como *Regeneración del Cartílago*, excepto que el tiempo de recuperación es de 5-50 minutos.

18. Regeneración del Cráneo – Como *Regeneración de los Huesos*, excepto que sólo funciona con el cráneo.

19. Regeneración de los Huesos Rápido – Como *Regeneración de los Huesos*, excepto que el tiempo de recuperación es de 5-50 minutos.

20. Arreglar Rotura Verdadera – Como *Arreglar Rotura*, excepto que el tiempo de recuperación es instantáneo.

25. Regeneración del Cartílago Verdadero – Como *Regeneración del Cartílago*, excepto que puede regenerar todo el cartílago de su cuerpo. La recuperación tarda 1-10 horas.

30. Regeneración de los Huesos Verdadero – Como *Regeneración de los Huesos*, excepto que puede regenerar todo el hueso de su cuerpo (incluido su cráneo). La recuperación tarda 1-10 horas.

LISTA BÁSICA DE SANADOR 8.4

SENDAS DE LOS HUESOS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Arreglar Fractura Leve	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 2)	Arreglar Cartílago	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 3)	Arreglar Fractura Grave	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 4)	Arreglar Cráneo	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 5)	Arreglar Articulación	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 6)	Arreglar Fractura Leve Verd.	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 7)	Unir ‡*	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 8)	Arreglar Cartílago Verdadero	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 9)	Arreglar Fractura Grave Verd.	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 10)	Arreglar Cráneo Verdadero	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 11)	Arreglar Articulación Verd.	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 12)	Arreglar Rotura	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 13)	Regeneración del Cartílago	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 14)	Regeneración de los Huesos	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 15)	Unir Verdadero ‡*	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 16)	Arreglar Rotura Rápida	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 17)	Regen. del Cartílago Rápido	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 18)	Regeneración del Cráneo	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 19)	Regen. de los Huesos Rápido	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 20)	Arreglar Rotura Verdadera	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 25)	Regen. del Cartílago Verd.	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 30)	Regen. de los Huesos Verd.	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 50)	Regen. del Esqueleto Verd.	uno mismo	P	uno mismo	Us

50. Regeneración del Esqueleto Verdadero – El hechicero puede regenerar todos los huesos y cartílagos perdidos de su cuerpo. La recuperación es instantánea.

Notas especiales

Consulta en **RMF Sección 2.1.1** (p.75) más información sobre la curación.



LISTA BÁSICA DE SANADOR 8.5

SENDAS DE LOS MÚSCULOS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Arreglar Torcedura	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 2)	Arreglar Músculo I	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 3)	Arreglar Tendón I	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 4)	Arreglar Músculo III	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 5)	Arreglar Tendón III	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 6)					
☐ 7)	Unir #*	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 8)	Arreglar Músculo Verdadero	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 9)	Arreglar Tendón Verdadero	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 10)					
☐ 11)	Arreglar Músculo Masivo	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 12)	Regen. de los Músculos	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 13)	Arreglar Tendón Masivo	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 14)	Regeneración de los Tendones	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 15)	Unir Verdadero #*	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 16)					
☐ 17)	Regen. de los Músc. Rápido	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 18)					
☐ 19)	Regen. de los Tend. Rápido	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 20)	Regeneración Verdadera	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 25)	Regen. de los Músc. Total	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 30)	Regen. de los Tend. Total	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 50)	Arreglar Masivo Verdadero	uno mismo	P	uno mismo	Us

12. Regeneración de los Músculos – El hechicero regenera 1 músculo cualquiera en 5-50 minutos.

13. Arreglar Tendón Masivo – Permite curar 1 tendón por nivel del hechicero. El tiempo de recuperación es de 5-50 minutos.

14. Regeneración de los Tendones – El hechicero regenera 1 tendón cualquiera en 5-50 minutos.

15. Unir Verdadero – Como *Unir*, excepto el miembro será funcional de inmediato (siempre que el hechicero ejecute los otros tres hechizos de *Unir Verdadero* de Sanador).

17. Regeneración de los Músculos Rápido – Como *Regeneración de los Músculos*, excepto que el tiempo de recuperación es de sólo 1-10 minutos.

19. Regeneración de los Tendones Rápido – Como *Regeneración de los Tendones*, excepto que el tiempo de recuperación es de sólo 1-10 minutos.

20. Regeneración Verdadera – El hechicero puede regenerar 1 tendón o músculo cualquiera. La recuperación es instantánea.

25. Regeneración de los Músculos Total – El lanzador puede regenerar todos los músculos de su cuerpo. El tiempo de recuperación es de 5-50 minutos.

30. Regeneración de los Tendones Total – El lanzador puede regenerar todos los tendones de su cuerpo. El tiempo de recuperación es de 5-50 minutos.

50. Arreglar Masivo Verdadero – El hechicero puede curar tantos músculos y tendones como niveles tenga. El tiempo de recuperación es instantáneo.

Notas especiales

Consulta en **RMF** Sección 24.1 (p.75) más información sobre la curación.

Sendas de los Músculos

1. Arreglar Torcedura – Permite al lanzador curar 1 torcedura (sin tiempo de recuperación).

2. Arreglar Músculo I – Repara, pero no reemplaza, un músculo dañado. El tiempo de recuperación es de 5-50 minutos.

3. Arreglar Tendón I – Permite reparar tendón dañado; tiempo de recuperación: 5-50 minutos.

4. Arreglar Músculo III – Como *Arreglar Músculo I*, excepto que el lanzador puede reparar hasta 3 músculos dañados.

5. Arreglar Tendón III – Como *Arreglar Tendón I*, excepto que el lanzador puede reparar hasta 3 tendones dañados.

7. Unir – Permite al lanzador unir un miembro seccionado; es necesario el uso de los hechizos de *Unir* de las listas de Sendas de los Huesos, Sendas de la Sangre y Sendas de los Órganos para restablecer su estado funcional en 1-10 días.

8. Arreglar Músculo Verdadero – Como *Arreglar Músculo I*, excepto que la recuperación es instantánea.

9. Arreglar Tendón Verdadero – Como *Arreglar Tendón I*, excepto que la recuperación es instantánea.

11. Arreglar Músculo Masivo – Permite curar 1 músculo por nivel del hechicero. El tiempo de recuperación es de 5-50 minutos.



Sendas de los Órganos

1. Arreglar Daño Nasal – Permite al lanzador reparar cualquier daño nasal excepto la pérdida completa de la nariz.

2. Arreglar Nervio Menor – Permite al lanzador reparar el daño leve de un nervio en un área cualquiera. El tiempo de recuperación es de 5-50 minutos.

3. Arreglar Daño Leve en Oído – El lanzador puede reparar cualquier daño externo del oído, incluyendo la pérdida de la oreja (la regeneración tardará 5-50 minutos).

4. Arreglar Daño Leve en Ojo – Repara cualquier daño leve en el ojo (por ejemplo, un arañazo en la córnea, sacar algún objeto pequeño incrustado, etc.).

5. Arreglar Nervio Principal – Como *Arreglar Nervio Menor*, excepto que curará cualquier nervio dañado, excepto aquellos que hayan sido totalmente destruidos.

6. Arreglar Daño Grave en Oído – Como *Arreglar Daño Leve en Oído*, excepto que puede reparar cualquier daño interno o externo (por ejemplo, restaurar el sentido del oído). Tiempo de recuperación 1-10 horas.

7. Unir – Permite al lanzador unir un miembro seccionado; es necesario el uso de los hechizos de *Unir* de las listas de Sendas de los Huesos, Sendas de la Sangre y Sendas de los Músculos para restablecer su estado funcional en 1-10 días.

8. Arreglar Daño Grave en Ojo – Como *Arreglar Daño Leve en Oído*, excepto que el lanzador puede curar cualquier daño en el ojo menos la pérdida total del mismo con un tiempo de recuperación de 1-10 horas.

9. Arreglar Nervio Menor Verdadero – Como *Arreglar Nervio Menor*, excepto que no se necesita tiempo de recuperación.

10. Arreglar Órgano – Permite al lanzador curar todo el daño un órgano cualquiera (menos el cerebro) que no haya sido destruido por completo. El tiempo de recuperación es de 1-10 horas.

12. Curación de la Parálisis – El lanzador cura cualquier problema de parálisis (tiempo de recuperación 1-10 horas).

13. Regeneración de los Nervios Masivo – El hechicero puede regenerar todo el sistema nervioso de su cuerpo (excepto el cerebro). El tiempo de recuperación es de 1-10 horas.

14. Arreglar Nervio Principal Verdadero – Como *Arreglar Nervio Principal*, excepto que el tiempo de recuperación es instantáneo.

15. Unir Verdadero – Como *Unir*, excepto el miembro será funcional de inmediato (siempre que el hechicero ejecute los otros tres hechizos de *Unir Verdadero* de Sanador).

17. Curación de la Parálisis Rápido – Como *Curación de la Parálisis*, excepto que el tiempo de recuperación es de 5-50 minutos.

18. Regeneración de los Nervios Masivo Rápido – Como *Regeneración de los Nervios Masivo*, excepto que el tiempo de recuperación es de 5-50 minutos.

20. Arreglar Cerebro – El hechicero puede curar un cerebro dañado (como por ejemplo debido a una fractura del cráneo, etc.). La pérdida de experiencia del ser herido (aquel desde el que es transferido el daño) no es eliminada. Si el Sanador recibe daño cerebral directo sobre él (por ejemplo, se golpea la cabeza) sufrirá pérdida de memoria y de experiencia. El tiempo de recuperación es de 1-10 horas.

25. Regeneración de Órgano – Regenera cualquier órgano interno o externo (sin incluir el cerebro) en 1-10 horas.

30. Curación de la Parálisis Verdadera – Como *Curación de la Parálisis*, excepto la recuperación es instantánea.

LISTA BÁSICA DE SANADOR 8.6

SENDAS DE LOS ÓRGANOS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Arreglar Daño Nasal	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 2)	Arreglar Nervio Menor	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 3)	Arreglar Daño Leve en Oído	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 4)	Arreglar Daño Leve en Ojo	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 5)	Arreglar Nervio Principal	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 6)	Arreg. Daño Grave en Oído	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 7)	Unir	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 8)	Arreglar Daño Grave en Ojo	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 9)	Arreg. Nervio Menor Verd.	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 10)	Arreglar Órgano	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 11)					
☐ 12)	Curación de la Parálisis	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 13)	Regen. de los Nervios Masiv.	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 14)	Arreg. Nervio Principal Verd.	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 15)	Unir Verdadero	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 16)					
☐ 17)	Curación de la Parálisis Ráp.	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 18)	Regen. de los Nerv. Mas. Ráp.	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 19)					
☐ 20)	Arreglar Cerebro	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 25)	Regeneración de Órgano	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 30)	Curación de la Parálisis Verd.	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 50)	Reunir	uno mismo	P	uno mismo	Us

50. Reunir – El lanzador puede reunir su alma con su cuerpo, siempre y cuando aún sea funcional. Para devolver la vida a un objetivo muerto, el Sanador deberá primero curarle todas las heridas (sin llegar a matarse el mismo en el proceso), y luego recuperar el alma del objetivo atrayéndola hacia él (funciona igual que el hechizo *Resucitar IV* de la lista básica de Clérigo, Maestría de la Vida). Sin su alma, pero técnicamente vivo, el Sanador se encontrará como si hubiese sido «absuelto» (como con *Absolución Pura*, de la lista básica de Clérigo, Canalizaciones); por eso, no podrá realizar acciones conscientes y todas las acciones inconscientes tendrán un 75. Deberá recuperar su propia alma a través del uso de este hechizo o gracias a algún otro que realice el hechizo apropiado.

Notas especiales

Consulta en **RMF** Sección 24.1 (p.75) más información sobre la curación.



LISTAS BÁSICAS DE MÍSTICO 9.1

ALTERACIÓN DE LOS GASES

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Condensación	30 dm ³	P	contacto	E
2)	Muro de Aire	3 x 3 x 1 m.	C	3 m	E
3)	Niebla II	6 m. R	1 min/nivel	3 m	E
4)	Vacío A	1,5 m. R	-	30 m	F
5)	Detener Aire I	3 m. R	C	contacto	F
6)	Niebla X	30 m. R	1 min/nivel	3 m	E
7)	Muro de Aire Verdadero	3 x 3 x 1 m.	1 min/nivel	30 m	E
8)	Rayo Ígneo I	1 objetivo	-	30 m	ED
9)	Vacío B	1,5 m. R	-	30 m	F
10)	Detener Aire V	15 m. R	C	contacto	F
11)	Niebla XXX	100 m. R	1 min/nivel	3 m	E
12)	Gas en Aire	3 m. R	P	contacto	F
13)	Vacío C	1,5 m. R	-	30 m	F
14)	Oxigenación	15 m. R	C	30 m	E
15)	Torbellino	3 m. R	C	contacto	E
16)	Rayo Ígneo III	1 objetivo	-	100 m	ED
17)	Vacío D	1,5 m. R	-	30 m	F
18)					
19)	Invertir los Vientos	30 m. R/nivel	C	30 m/nivel	E
20)	Niebla Verdadera	30 m. R/nivel	1 hora/nivel	3 m	E
25)	Vacío E	1,5 m. R	-	30 m	F
30)	Moldear las Nubes	nubes	C	uno mismo	F
50)	Transmutación	30 m ³ de gas	P	6 m	F

12. Gas en Aire – Todo el gas a menos de 3 metros de radio del hechicero se convierte en aire normal y respirable.

13. Vacío C – Como *Vacío A*, excepto que el crítico será 'C'.

14. Oxigenación – Crea un radio de 15 metros de aire con alto contenido de oxígeno. Todos los que se encuentren dentro reciben una bonificación especial de +20 a sus BO y todos los ataques de fuego hacen el doble de daño.

15. Torbellino – Crea un torbellino de 3 metros de radio alrededor del hechicero, que se moverá si él lo hace. No podrá penetrar ningún ataque de proyectil y todos los movimientos y ataques cuerpo a cuerpo (excepto los del lanzador) a su través se reducen en un 80%.

16. Rayo Ígneo III – Como *Rayo Ígneo I*, excepto que el alcance es de 100 metros.

17. Vacío D – Como *Vacío A*, excepto que el crítico será 'D'.

19. Invertir los Vientos – Permite al lanzador cambiar la dirección del viento dentro del radio de efecto.

20. Niebla Verdadera – Como *Niebla II*, excepto que la duración es de 1 hora por nivel y que el área de efecto es de 30 metros por nivel.

25. Vacío E – Como *Vacío A*, excepto que el crítico será 'E'.

30. Moldear las Nubes – El hechicero tiene control absoluto sobre las nubes dentro del alcance (incluyendo la niebla). Puede controlar nubes de tormenta y hacer que llueva, pero no puede crearlas.

50. Transmutación – Puede transmutar 30 metros cúbicos de gas (a menos de 6 metros de radio a su alrededor) en otro gas no mágico del que tenga una muestra. Este hechizo necesita 8 horas de concentración sin interrupción.

Alteración de los Gases

1. Condensación – Condensa 30 decímetros cúbicos de agua del aire circundante gradualmente en las manos del lanzador; debe verse en un recipiente adecuado.

2. Muro de Aire – Crea un muro de aire denso de hasta 3 x 3 x 1 metros, reduciendo todo el movimiento a través de él en un 50%. Además, todos los ataques a través del muro sufren una penalización de -50.

3. Niebla II – Crea una densa niebla en un radio de 6 metros.

4. Vacío A – Crea una zona de vacío virtual de 1,5 metros de radio; todo lo que se encuentre dentro recibirá un crítico 'A' de Impacto al desaparecer y volver el aire.

5. Detener Aire I – Detiene el movimiento del aire (por ejemplo, el viento) hasta velocidades de +45 kilómetros/hora; o disminuye vientos de velocidades superiores hasta 45 kilómetros/hora.

6. Niebla X – Como *Niebla II*, excepto que el área de efecto es de 30 metros.

7. Muro de Aire Verdadero – Como *Muro de Aire*, excepto que su duración es de 1 minuto por nivel.

8. Rayo Ígneo I – De la mano del lanzador surge un rayo de fuego (debe existir una fuente de fuego a menos de 3 metros); resuelve el ataque en la Tabla de Ataque con Hechizos de Rayo 13.5 (p.84).

9. Vacío B – Como *Vacío A*, excepto que el crítico será 'B'.

10. Detener Aire V – Como *Detener Aire I*, excepto que el radio es de 15 metros.

11. Niebla XXX – Como *Niebla II*, excepto que el área de efecto es de 100 metros.

Notas Especiales

1) Todos los vacíos creados por los hechizos de esta lista hacen bastante ruido; a más radio más ruido. El DJ puede determinar que todos los que se encuentren dentro del radio de acción deben hacer una segunda TR o quedarse sordos durante 1 asalto por cada 10 puntos de fallo (el nivel de ataque de la TR es el radio del vacío).

2) Una criatura elemental de gas se verá reducida a un 20% de su actividad si es atacada con un hechizo de Detener Aire (siempre que ésta quepa dentro del área de efecto). Un hechizo de Vacío lanzado contra una de estas criaturas le infligirá un Crítico Exterminador. El hechizo de Torbellino no tiene efecto sobre las criaturas elementales de gas.



Alteración de los Líquidos

1. Hervir/Helar Agua – Por cada nivel del hechicero, éste podrá calentar hasta el punto de ebullición o enfriar hasta la congelación 30 decímetros cúbicos de líquido.

2. Desalinizar/Depurar Agua – Como *Hervir/Helar Agua*, excepto que elimina todos los sedimentos y disuelve todas las sustancias.

3. Evaporar Agua – Como *Hervir/Helar Agua*, excepto que evapora 30 metros cúbicos de líquido por nivel al ritmo de 3 metros cúbicos por asalto.

4. Muro de Agua – Crea un muro de agua de 3 x 3 x 0,3 metros (debe existir una fuente de agua a menos de 3 metros del hechicero). Este muro reduce todos los movimientos a través de él en un 80%. Además, todos los ataques a través del muro sufren una penalización de -80.

5. Rayo de Agua I – De la palma del lanzador surge un rayo de agua (debe existir una fuente de agua a menos de 3 metros del hechicero). Resuelve el ataque en la Tabla de Ataque con Hechizos de Rayo 13.9 (p.88).

6. Pasillo de Agua I – Crea un pasillo a través de un líquido de hasta 30 metros de largo, 1 de ancho y 3 de profundidad (debe estar abierto por la parte superior).

7. Convocar la Lluvia – Hace que llueva en un radio de 30 metros del lanzador. La intensidad de la lluvia viene determinada por el grado de humedad (a discreción del DJ).

8. Calmar Aguas – Toda el agua a menos de 30 metros se calma; las olas disminuyen 6 metros en el centro y menos hacia los bordes. Esto negará los efectos de corrientes en la zona de efecto.

9. Ola – Crea una ola de 0,3 metros de alto en el centro y de 3 metros de ancho por cada nivel que se aleja del hechicero.

10. Muro de Agua Verdadero – Como *Muro de Agua*, excepto que tiene una duración de 1 minuto por nivel del mago.

11. Pasillo de Agua III – Como *Pasillo de Agua I*, excepto que el límite es de 100 metros de largo, 1,25 metros de ancho y 15 metros de profundidad.

12. Líquido en Agua – Permuta cualquier líquido en agua normal.

13. Remolino – Crea un remolino de 6 metros que absorberá cualquier objetivo que no se resista a menos de 60 metros. Los objetos pesados pueden realizar una tirada de maniobra Muy Difícil para resistir la fuerza del remolino.

14. Túnel de Agua – Crea un túnel de 1,5 metros de diámetro y 30 metros de largo a través de un líquido.

15. Calmar Aguas Verdadero – Como *Calmar Aguas*, excepto que el área de efecto es de 30 metros por nivel y las olas disminuyen 15 metros.

16. Dirigir Corrientes – El área de efecto del hechizo es el agua que rodea al bote en el que vaya el hechicero. Mientras se concentre, la velocidad de la embarcación puede incrementarse hasta en 15 metros por asalto (unos 4,5 kilómetros por hora).

17. Burbuja de Agua – Crea una burbuja de aire (3 metros de radio) alrededor del hechicero y personas adyacentes a él. La burbuja puede transportarlos hasta una distancia de 30 metros. Debe concentrarse en la burbuja para moverla (sin concentración simplemente flotará hacia la superficie). Al final de la duración, comenzará a subir hacia la superficie, subiendo con ella todos los objetos dentro de la misma. Después de alcanzar la superficie la burbuja explotará.

18. Rayo de Agua III – Como *Rayo de Agua I*, excepto por el alcance.

LISTAS BÁSICAS DE MÍSTICO 9.2

ALTER. DE LOS LÍQUIDOS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Hervir/Helar Agua	30 dm ³ /nivel	C	0,75 m	F
☐ 2)	Desalinizar/Depurar Agua	30 dm ³ /nivel	C	0,75 m	F
☐ 3)	Evaporar Agua	30 m ³ /nivel	P(C)	0,75 m	F
☐ 4)	Muro de Agua	3 x 3 x 1 m	C	3 m	E
☐ 5)	Rayo de Agua I	1 objetivo	-	30 m	ED
☐ 6)	Pasillo de Agua I	30 x 1 x 3 m	C	3 m	F
☐ 7)	Convocar la Lluvia	30 m R	C	uno mismo	E
☐ 8)	Calmar Aguas	30 m R	C	3 m	F
☐ 9)	Ola	(0,3 x 3m)/nivel	-	30 m	F
☐ 10)	Muro de Agua Verdadero	3 x 3 x 1 m.	1 min/nivel	3 m	E
☐ 11)	Pasillo de Agua III	100 x 1,25 x 15 m	C	3 m	F
☐ 12)	Líquido en Agua	varía	P	contacto	F
☐ 13)	Remolino	3 m. R(60 m R)	C	100 m	F
☐ 14)	Túnel de Agua	1,5 d. x 30 m	C	3 m	F
☐ 15)	Calmar Aguas Verdadero	30 m R/nivel	C	3 m	F
☐ 16)	Dirigir Corrientes	especial	C	uno mismo	E
☐ 17)	Burbuja de Agua	3 m R	C	uno mismo	E
☐ 18)	Rayo de Agua III	1 objetivo	-	100 m	ED
☐ 19)					
☐ 20)	Pasillo de Agua Verd.	30 m/nivel x 2 x 30 m	C	3 m.	F
☐ 25)	Túnel de Agua Verd.	2 m. d. x 30 m/nivel	C	3 m.	F
☐ 30)	Desviar Corriente	1 corriente	C	30 m/nivel	F
☐ 50)	Transmutación	30 dm ³	P	contacto	F

20. Pasillo de Agua Verdadero – Como *Pasillo de Agua I*, excepto que el límite es de 30 metros de largo, 2 metros de ancho y 30 metros de profundidad por nivel del hechicero (y que no requiere concentración).

25. Túnel de Agua Verdadero – Como *Túnel de Agua*, excepto que el límite es de 2 metros de diámetro y de 30 metros de largo por nivel del hechicero (y que no requiere concentración).

30. Desviar Corriente – El hechicero puede desviar una corriente de agua o parte de la misma en otra corriente diferente de hasta 5 x 2 metros y tan larga como el alcance de este hechizo.

50. Transmutación – Puede transmutar 30 decímetros cúbicos de agua en otro líquido no mágico del que tenga una muestra. Este hechizo necesita 8 horas de concentración sin interrupción.

Notas Especiales

1) A menos que se diga lo contrario, después de la duración de cualquiera de los hechizos de la lista, el material vuelve a su estado natural. Por ejemplo, el agua hervida con el hechizo de *Hervir/Helar Agua* comenzará a enfriarse después de finalizar su duración.

2) A menos que se diga lo contrario, todos los hechizos de esta lista se pueden aplicar a cualquier líquido (no solo al agua).



LISTAS BÁSICAS DE MÍSTICO 9.3

ALTER. DE LOS SÓLIDOS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Calentar Sólido	30 dm ³ /nivel	24 horas	contacto	F
☐ 2)	Caldear Sólido I	30 dm ³ /nivel	1 min./nivel	contacto	F
☐ 3)	Enfriar Sólido	30 dm ³ /nivel	24 horas	contacto	F
☐ 4)	Invocar Grietas	3 x 3 x 3	-	30 m	F
☐ 5)	Puerta	1 puerta	-	contacto	F
☐ 6)	Combustión de Madera	0,3 m R	-	contacto	F
☐ 7)					
☐ 8)	Caldear Sólido II	30 dm ³ /nivel	1 min./nivel	15 m	F
☐ 9)	Helar Sólido	30 dm ³ /nivel	1 min./nivel	15 m	F
☐ 10)	Muro de Hielo	3 x 3 x 0,6 m	varia	3 m	E
☐ 11)	Puerta Sólida I	1 x 2 x 0,3 m	P	contacto	F
☐ 12)	Piedra en Tierra y en Barro	3 m ³	P	contacto	F
☐ 13)	Romper	1 objeto	-	3 m	F
☐ 14)	Puerta Sólida II	1,25 x 2,5 x 1,5 m	P	contacto	F
☐ 15)	Moldear Sólido	30 dm ³	P	contacto	F
☐ 16)	Romper Sólido	30 dm ³	P	30 m	F
☐ 17)	Eliminar Piedra	3 m ³	P	30 m	F
☐ 18)					
☐ 19)	Eliminar Metal	30 dm ³	P	30 m	F
☐ 20)	Túnel Sólido	1,25d.x1,5 m/nivel	1 min./nivel	contacto	F
☐ 25)	Puerta Sólida Verdadera	2 x 4 x 3 m	P	contacto	F
☐ 30)	Túnel Sólido Verdadero	1 x 2 x 1 m/nivel	P	contacto	F
☐ 50)	Transmutación	28 gramos	P	contacto	F



6. Combustión de Madera – Hace que cualquier madera se encienda y arda. Toda la madera encendida debe estar a menos de 0,3 metros de la palma del lanzador.

8. Caldear Sólido II – Como *Caldear Sólido I*, excepto que el alcance es de 15 metros.

9. Helar Sólido – Como *Enfriar Sólido*, excepto que el alcance es de 15 metros y que la temperatura disminuye en 10 grados cada asalto que se concentre (hasta un mínimo de 93°C bajo cero).

10. Muro de Hielo – Invoca un muro de hielo de hasta 3 x 3 x (60 centímetros en la base y 30 centímetros en la cima). Puede ser derretido o astillado o derribado (si no se apoya contra una superficie sólida) con normalidad.

11. Puerta Sólida I – Crea un pasadizo de 1 x 2 x 0,3 metros a través de cualquier material sólido e inanimado.

12. Piedra en Tierra y en Barro – Convierte 3 metros cúbicos de piedra en tierra compacta, o 3 metros cúbicos de tierra en barro, o 3 metros cúbicos de barro en tierra, o 3 metros cúbicos de tierra en piedra.

13. Romper – Puede romper cualquier objeto no metálico e inanimado de hasta 30 decímetros cúbicos. Todo lo que se encuentre a menos de 1,5 metros sufrirá un crítico 'A' de Impacto y si alguien lo estaba sosteniendo un crítico 'C'. Los objetos de metal obtienen un modificador especial +50 a la TR.

14. Puerta Sólida II – Como *Puerta Sólida I*, excepto que el tamaño es de 1,25 x 2,5 x 1,5 metros.

15. Moldear Sólido – Moldeando con sus manos, el hechicero puede dar forma a un sólido de hasta 30 decímetros cúbicos como si fuese arcilla o barro. Al final de la duración del hechizo, la piedra se endurece hasta su normalidad.

16. Romper Sólido – Debilita 30 decímetros cúbicos de cualquier sólido, haciendo que se rompa si es golpeado (el DJ puede determinar que ciertos objetos obtengan una TR).

17. Eliminar Piedra – Desintegra (es decir, no deja nada) 3 metros cúbicos de piedra.

19. Eliminar Metal – Como *Eliminar Piedra*, excepto que afecta a 30 decímetros cúbicos de metal.

20. Túnel Sólido – Crea un túnel a través de un material sólido e inanimado de 1,25 metros de diámetro y 1,5 metros de largo.

25. Puerta Sólida Verdadera – Como *Puerta Sólida I*, excepto que el tamaño es de 2 x 4 x 3 metros.

30. Túnel Sólido Verdadero – Como *Túnel Sólido*, excepto que es permanente y el tamaño es de 1 x 2 x (0,3 metros por nivel).

50. Transmutación – Puede transmutar 28 gramos de cualquier material sólido en otro material no mágico del que tenga una muestra. Este hechizo necesita 8 horas de concentración sin interrupción.

Notas Especiales

Consulta la Sección 15.7 (p.97) para más información sobre la construcción y destrucción de materiales sólidos.

Alteración de los Sólidos

1. Calentar Sólido – Calienta 30 dm³ de cualquier sólido inanimado por nivel hasta 38°C al ritmo de 30 decímetros cúbicos por asalto de concentración (sin necesidad de concentración el material permanecerá con la temperatura alcanzada hasta que acabe la duración del hechizo).

2. Caldear Sólido I – Como *Calentar Sólido*, excepto que el material puede ser calentado hasta 260°C a un ritmo de 10°C por asalto de concentración (hasta el máximo). El hechicero solo necesita tocar el objetivo cuando lanza el hechizo.

3. Enfriar Sólido – Como *Calentar Sólido*, excepto que puede enfriarlo hasta los -18°C.

4. Invocar Grietas – Cualquier grieta o falla presente en un material de hasta 3 x 3 x 3 metros se agrandará hasta su límite.

5. Puerta – Hace que una puerta se expanda o contraiga debido a sutiles cambios de temperatura. La puerta puede atascarse o desencajarse, otorgando una bonificación especial +50 a -50 a las maniobras para tirarla abajo.



Cambio Místico

1. Estudio de la Forma – El lanzador estudia y memoriza la apariencia y forma de ser para usarlo con *Cambio de Apariencia* o *Cambio*. El lanzador sólo puede haber estudiado tantas formas como nivel posea.

2. Cambio de Apariencia Verdadera – Permite al hechicero alterar la forma de su cara. Si se ha usado Estudio de la Forma sobre un ser, podrá aparentar exactamente como él.

3. Metamorfosis – El lanzador puede alterar su forma a la cualquier raza humanoide deseada (sin incrementar su masa). No permite suplantar a una persona específica. Consulta la Sección 15.20 (p.100).

4. Distorsión Racial – El lanzador parece ser de cualquier raza con la que elija a propósitos de las detecciones mentales o mágicas.

5. Agrandar – El lanzador puede encoger hasta en un 10% de su masa usual por nivel (en la mayoría de las situaciones la altura), manteniendo su fuerza anterior (afecta sólo a la capacidad de movimiento).

6. Encoger – Como *Agrandar*, excepto que el hechicero se encoge en un 10% por nivel (hasta un máximo del 90%) y que no disminuye su fuerza.

7. Distorsión de Profesión – Como *Distorsión Racial*, excepto que la profesión del lanzador parece ser cualquier otra.

8. Respiración Cambiante – El hechicero podrá respirar agua, aire y cualquier otro gas a voluntad (aunque no a la vez).

9. Cambio – Como *Metamorfosis*, excepto que el hechicero puede asumir cualquier forma orgánica dentro de un 50% a un 200% de su masa. El lanzador no ganará ninguna capacidad debido al cambio. Consulta la Sección 15.20 (p.100).

10. Idioma Místico – [Mod. a la TR: -50] El hechicero puede hablar mentalmente con cualquier ser pensante; y a éste ser le parecerá como si al lanzador le estuviese hablando en su propio idioma.

11. Distorsión del Poder – Como *Distorsión Racial*, excepto que puede variar su nivel (entre nivel uno y el doble de sus niveles actuales).

12. Suplantación – Como *Cambio*, excepto que puede duplicar un ser específico si ha sido Estudiado antes.

13. Quitar Presencia – Como *Distorsión Racial*, excepto que el objetivo parece no tener presencia.

14. Distorsión – Permite al lanzador usar todos los hechizos de nivel menor de *Distorsión*.

15. Alteración – Como *Cambio*, excepto que el hechicero puede alterar su forma a voluntad, concentrándose en un cambio por asalto.

16. Gran Metamorfosis – Como *Metamorfosis*, excepto por la duración.

18. Gran Cambio – Como *Cambio*, excepto por la duración.

19. Distorsión Verdadera – Como *Distorsión*, excepto que no necesita concentrarse.

20. Gran Suplantación – Como *Suplantación*, excepto por la duración.

25. Suplantación Verdadera – Como *Suplantación*, excepto que durará hasta que el hechicero cancele su efecto (o disipado).

30. Presencia Sagrada – Como *Distorsión*, excepto que el hechicero puede variar su presencia y poder, por lo que aparentará ser una deidad menor.

LISTAS BÁSICAS DE MÍSTICO 9.4

CAMBIO MÍSTICO

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Estudio de la Forma	uno mismo	-	100 m.	I
☐ 2)	Cambio de Apariencia Verd.	uno mismo	1 h/niv.	uno mismo	U
☐ 3)	Metamorfosis	uno mismo	10 min/niv.	uno mismo	U
☐ 4)	Distorsión Racial **	uno mismo	C	uno mismo	E
☐ 5)	Agrandar	uno mismo	10 min/niv.	uno mismo	U
☐ 6)	Encoger	uno mismo	10 min/niv.	uno mismo	U
☐ 7)	Distorsión de Profesión **	uno mismo	C	uno mismo	E
☐ 8)	Respiración Cambiante	uno mismo	10 min/niv.	uno mismo	U
☐ 9)	Cambio	uno mismo	10 min/niv.	uno mismo	U
☐ 10)	Idioma Místico	1 objetivo	C	6 m	Fm
☐ 11)	Distorsión del Poder **	uno mismo	C	uno mismo	E
☐ 12)	Suplantación	uno mismo	10 min/niv.	uno mismo	U
☐ 13)	Quitar Presencia	uno mismo	C	uno mismo	E
☐ 14)	Distorsión **	uno mismo	C	uno mismo	E
☐ 15)	Alteración	uno mismo	10 min/niv.	uno mismo	U
☐ 16)	Gran Metamorfosis	uno mismo	1 día/niv.	uno mismo	U
☐ 17)					
☐ 18)	Gran Cambio	uno mismo	1 día/niv.	uno mismo	U
☐ 19)	Distorsión Verdadera **	uno mismo	10 min/niv.	uno mismo	E
☐ 20)	Gran Suplantación	uno mismo	1 día/niv.	uno mismo	U
☐ 25)	Suplantación Verdadera	uno mismo	ilimitada	uno mismo	U
☐ 30)	Presencia Sagrada	uno mismo	C	uno mismo	E
☐ 50)	Inmersión	uno mismo	período det.	uno mismo	E

50. Inmersión – El lanzador desarrolla una falsa personalidad completa, enterrando su propia personalidad en el subconsciente. A todos los intentos de detección (excepto, quizá, a *Sondeo Mental*), el hechicero parecerá ser la persona falsa. Éste no tendrá control sobre sus acciones hasta que se acabe la duración. La falsa personalidad puede ser real si se ha usado Estudio de la Forma durante 30 días (una vez cada día) sobre ella.

Notas Especiales

Consulta la Sección 15.20 (p.100) para más información sobre el cambio de forma.



LISTAS BÁSICAS DE MÍSTICO 9.5

ESCONDERSE

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Difuminar *	uno mismo	1 min/niv.	uno mismo	U
☐ 2)	Inadvertido I	1 objeto	24 horas	contacto	E
☐ 3)	Sombra	uno mismo	10 min/niv.	uno mismo	U
☐ 4)	Silenciar	0,3 m R	1 min/niv.	uno mismo	E
☐ 5)	Invisibilidad I	1 objeto	24 horas	contacto	E
☐ 6)	Invisibilidad II	1 objeto	24 horas	contacto	E
☐ 7)	Pantalla	90 m2	C	30 m	E
☐ 8)	Desplazar I	uno mismo	1 min/niv.	uno mismo	E
☐ 9)	Invisibilidad Mejorada	1 objeto	24 horas	contacto	E
☐ 10)	Sombra Mística	varia	1 min/nivel	30 m	
☐ 11)	Esfera de Invisibilidad I	1 objeto	24 horas	contacto	E
☐ 12)	Desplazar II	uno mismo	1 min/niv.	uno mismo	E
☐ 13)	Aplanar	uno mismo	10 min/niv.	uno mismo	U
☐ 14)	Fusión	uno mismo	10 min/niv.	uno mismo	U
☐ 15)	Quitar Presencia	uno mismo	C	uno mismo	E
☐ 16)	Desplazar III	uno mismo	1 min/niv.	uno mismo	E
☐ 17)	Traspasar	uno mismo	1 min/niv.	uno mismo	U
☐ 18)					
☐ 19)	Gran Fusión	uno mismo	10 min/niv.	uno mismo	U
☐ 20)	Desplazar IV	uno mismo	1 min/niv.	uno mismo	E
☐ 25)	Indetectable	uno mismo	1 min/niv.	uno mismo	U
☐ 30)	Desplazar V	uno mismo	1 min/niv.	uno mismo	E
☐ 50)	Escondese Verdadero	uno mismo	C	uno mismo	U

Escondese

1. Difuminar – El hechicero parece difuminado para los atacantes, restando 10 a todos los ataques que se dirijan contra él.

2. Inadvertido I – Un sólo objeto se vuelve invisible (1 ornamento, 1 cuerpo desnudo, etc) durante 24 horas o hasta que reciba un golpe violento (ser golpeado por un arma, caer, etc.) o el objeto haga un movimiento violento (es decir, un ataque).

3. Sombra – El lanzador y los objetos que porta parecen ser una sombra, por lo que son casi invisibles en zonas oscuras (en la mayoría de las situaciones equivaldrá a una bonificación a Acechar y Escondese entre +25 y +75).

4. Silenciar – Cualquier sonido que se origine a menos de 30 centímetros del cuerpo del hechicero queda completamente silenciado. Esto proporciona una bonificación +25 a la habilidad de Acechar.

5. Invisibilidad I – Como *Inadvertido I*, excepto que cualquier cosa a menos de 0,3 metros del objetivo es invisible mientras no se aleje de él y no ocurra ninguna de las causas de terminación de *Inadvertido I*. Consulta la Sección 15.5 (p.96).

6. Invisibilidad II – Como *Invisibilidad I*, excepto que el hechicero puede variar el radio hasta en 0,3 metros.

7. Pantalla – Crea una pantalla de 90 metros cuadrados en la que el hechicero puede proyectar cualquier escena estática. La escena parecerá normal y en tres dimensiones.

8. Desplazar I – El objetivo se muestra desplazado del lugar donde está actualmente. Todos los ataques no tienen efecto el 10% de las veces. Cada vez que un enemigo no acierta, la probabilidad de ese enemigo de no acertar de nuevo cae un 5%.

9. Invisibilidad Mejorada – Como *Invisibilidad I*, excepto que además será indetectable mediante el olfato y el oído.

10. Sombra Mística – Crea un duplicado del hechicero. Si se concentra, se moverá a su antojo; en otro caso, hará exactamente lo que haga él. Con un asalto de concentración, el hechicero puede fusionarse con su sombra y volver a separarse de la misma manera.

11. Esfera de Invisibilidad I – Como *Invisibilidad I*, excepto que el radio es de 3 metros.

12. Desplazar II – Como *Desplazar I*, excepto que la probabilidad de fallar es del 20%.

13. Aplanar – El lanzador queda aplanado hasta tener sólo dos dimensiones, pudiendo así escurrirse a través de grietas (incluso no podrá ser visto de costado).

14. Fusión – El lanzador puede fusionarse en cualquier material sólido e inanimado. Mientras esté en ese estado no podrá moverse o percibir nada. Cuando emerja del material podrá hacerlo por cualquier lado o cara del mismo. El lanzador no puede moverse "a través" de material más ancho que su propio cuerpo más 60 centímetros.

15. Quitar Presencia – El hechicero parece no tener presencia a propósito de los hechizos de detección.

16. Desplazar III – Como *Desplazar I*, excepto que la probabilidad de fallar es del 30%.

17. Traspasar – El hechicero puede pasar a través de cualquier material inorgánico de 30 centímetros de grosor por nivel a una velocidad de 60 centímetros por minuto.

19. Gran Fusión – Como *Fusión*, excepto que puede percibir el mundo exterior si se encuentra a menos de 15 centímetros de la superficie.

20. Desplazar IV – Como *Desplazar I*, excepto que la probabilidad de fallar es del 40%.

25. Indetectable – El lanzador y todos los objetos que lleve encima son indetectables a todos los hechizos de "Detectar...".

30. Desplazar V – Como *Desplazar I*, excepto que la probabilidad de fallar es del 50%.

50. Escondese Verdadero – El hechicero puede "Fusionarse" en cualquier material, usar "Quitar Presencia", "Indetectable" y observar la actividad circundante; todo a la vez.

Notas Especiales

Consulta la Sección 15.5 (p.96) para más información sobre la Invisibilidad.



Sendas de la Confusión

1. Distracción – El objetivo sufre un modificador especial -30 a todas sus acciones.

2. Confusión – El objetivo es incapaz de tomar decisiones o acciones que requieran iniciativa pero seguirá luchando contra sus enemigos o en defensa propia.

3. Visión Borrosa – El objetivo tiene un modificador especial -100 a su BO de proyectiles y -50 al resto de acciones.

4. Miedo – El objetivo teme al hechicero e intentará huir. Esto equivale a correr a velocidad máxima para alejarse del lanzador.

5. Paso en Falso – El objetivo se desequilibra. Si estaba en movimiento, tropieza y cae (0% de actividad durante 1-5 asaltos). Si estaba realizando una maniobra, fallará.

6. Pifiar – El objetivo pifiará cualquier arma u objeto que tenga en las manos, tirando en la Tabla de Pifia adecuada del **Manual de Combate**.

7. Alucinación – El objetivo ve un enemigo inexistente, debiendo luchar contra él hasta que lo "mate" (es decir, reciba suficiente daño como para caer). El enemigo tiene las mismas habilidades que el objetivo pero no puede hacer daño (es decir, siempre fallará).

8. Voltar – El objetivo comienza a dar vueltas durante unos segundos, parándose 180 grados de su encaramiento original. Tarda todo el asalto en intentar recuperarse.

9. Alteración del Arma – El arma del objetivo queda alterada, aparentando otra arma similar. Cuando luche con ella, sólo podrá usar la bonificación por categoría como BO (es decir, el arma es parecida, pero no la misma).

10. Espejismos – El objetivo verá las cosas en movimiento con claridad, pero el hechicero puede controlar la escena fija que "ve".

11. Cegar – El objetivo queda cegado.

12. Cambio de Posición – El objetivo ve las cosas en movimiento desplazadas entre 15 y 45 centímetros de donde realmente se encuentran. Cualquier ataque que realice contra un enemigo en movimiento tendrá un 50% de probabilidades de no tener efecto.

13. Distracción Masiva – Como *Distracción*, excepto que afectará a tantos objetivos como nivel del hechicero (todos deben encontrarse dentro de su campo de visión).

14. Palabra de Miedo – Como *Miedo*, excepto que es instantáneo y que dura 1 minuto por cada 5 puntos de fallo.

15. Amnesia – El objetivo sufre amnesia, pero no pierde ninguna de sus habilidades o capacidades. Perderá su historial y otro tipo de recuerdos (a discreción del DJ).

16. Grito de Confusión – Como *Confusión*, excepto que es instantáneo y que afecta a todos los seres dentro de un radio de 15 metros.

17. Desconcierto Prolongado – Como cualquier hechizo de esta lista de nivel 10 o menor, excepto que el alcance es de 100 metros.

18. Grito de Miedo – Como *Miedo*, excepto que es instantáneo y que dura 1 asalto por cada 5 puntos de fallo y que afecta a todos los seres dentro de un radio de 15 metros.

LISTAS BÁSICAS DE MÍSTICO 9.6

SENDAS DE LA CONFUSIÓN

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Distracción	1 objetivo	C	30 m	Fm
☐ 2)	Confusión	1 objetivo	1 asalto/5 fallo	30 m	Fm
☐ 3)	Visión Borrosa	1 objetivo	C	30 m	Fm
☐ 4)	Miedo	1 objetivo	1 min/10 fallo	30 m	Fm
☐ 5)	Paso en Falso	1 objetivo	-	30 m	Fm
☐ 6)	Pifiar	1 objetivo	-	30 m	Fm
☐ 7)	Alucinación	1 objetivo	C	30 m	Fm
☐ 8)	Voltar	1 objetivo	-	15 m	Fm
☐ 9)	Alteración del Arma	1 objetivo	1 asalto/nivel	30 m	Fm
☐ 10)	Espejismos	1 objetivo	C	30 m	Fm
☐ 11)	Cegar	1 objetivo	1 asalto/10 fallo	30 m	Fm
☐ 12)	Cambio de Posición	1 objetivo	1 asalto/10 fallo	30 m	Fm
☐ 13)	Distracción Masiva	1 objetivo/nivel	C	100 m	Fm
☐ 14)	Palabra de Miedo *	1 objetivo	1 min/5 fallo	30 m	Fm
☐ 15)	Amnesia	1 objetivo	1 día/5 fallo	30 m	Fm
☐ 16)	Grito de Confusión *	15 m R	1 asalto/5 fallo	30 m	Fm
☐ 17)	Desconcierto Prolongado	1 objetivo	varía	100 m	Fm
☐ 18)	Grito de Miedo *	15 m R	1 min/5 fallo	30 m	Fm
☐ 19)					
☐ 20)	Desconcierto Dominado	20 objetivos	varía	30 m	Fm
☐ 25)	Amnesia Verdadera	1 objetivo	P	30 m	Fm
☐ 30)	Realidad Paralela	1 objetivo	1 día/5 fallo	30 m	Fm
☐ 50)	Desconcierto Verdadero	1 objetivo/nivel	varía	100 m	Fm

20. Desconcierto Dominado – Como cualquier hechizo de esta lista de nivel 10 o menor, excepto que afectará hasta a 20 objetivos a la vez.

25. Amnesia Verdadera – Como *Amnesia*, excepto que la duración es permanente (a menos que se disipe).

30. Realidad Paralela – El objetivo verá y oirá un mundo en el que todo lo real tiene una imagen cambiada o distorsionada (por ejemplo, los enanos parecen ser orcos, una casa parece una cueva, etc.). El hechicero no tiene control sobre esta realidad.

50. Desconcierto Verdadero – Como cualquier hechizo de esta lista de nivel 20 o menor, excepto que el alcance aumenta a 100 metros y que afectará hasta a 20 objetivos a la vez.



LISTAS BÁSICAS DE MENTALISMO MALIGNO 10.1

DOMINACIÓN DE LA MENTE

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Distracción Mental	1 objetivo	1 asalto/10 fallo	30 m	Fm
☐ 2)	Cerrojo Mental	uno mismo	varía	30 m	Fm
☐ 3)	Invasión de la Mente	uno mismo	C	30 m	Fm
☐ 4)					
☐ 5)	Posesión Demoníaca I	1 objetivo	varía	30 m	Fm
☐ 6)	Transferencia	uno mismo	varía	contacto	Fm
☐ 7)					
☐ 8)	Dominación	1 objetivo	C	30 m	Fm
☐ 9)					
☐ 10)	Posesión Demoníaca II	1 objetivo	varía	30 m	Fm
☐ 11)	Esclavo Mental	1 objetivo	varía (C)	30 m	Fm
☐ 12)					
☐ 13)	Destierro	1 objetivo	varía	30 m	Fm
☐ 14)					
☐ 15)	Posesión Demoníaca III	1 objetivo	varía	30 m	Fm
☐ 16)	Dominación en Espera	1 objetivo	varía	30 m	Fm
☐ 17)					
☐ 18)	Domin. en Espera Verdader.	1 objetivo	varía	30 m	Fm
☐ 19)	Posesión Demoníaca IV	1 objetivo	varía	30 m	Fm
☐ 20)	Esclavo Mental Verdadero	1 objetivo	varía	30 m	Fm
☐ 25)	Posesión Demoníaca V	1 objetivo	varía	30 m	Fm
☐ 30)	Transferencia Verdadera	uno mismo	varía	contacto	Fm
☐ 50)	Destierro Verdadero	1 objetivo	varía	30 m	Fm

Dominación de la mente

1. Distracción Mental – El objetivo se distrae con un objeto imaginario. Mientras dure el hechizo, el objetivo tendrá una actividad limitada al 70% cada asalto.

2. Cerrojo Mental – El hechicero y el objetivo entran en contacto mental hasta que: el lanzador anule el hechizo o sea dispersado o cualquiera de los dos falle una TR por 30 o más puntos (hechicero y objetivo tienen que realizar la TR cada asalto). El que falle por 30 cae inconsciente. Mientras permanezca activo, ninguno de los dos puede realizar acciones.

3. Invasión de la Mente – Como *Cerrojo Mental*, excepto que el objetivo queda paralizado en combate mental con el hechicero. El objetivo es incapaz de realizar acciones, pero el lanzador tendrá un 50% de su actividad normal.

5. Posesión Demoníaca I – El objetivo es poseído por un demonio de Clase I (nivel 1-2, consulta la Sección 15.22, p.100). El objetivo puede realizar una TR adicional cada día (con nivel de ataque equivalente al nivel del de-

monio) para liberarse. El demonio se determina al azar, y será maniaco y homicida.

6. Transferencia – La «alma» del hechicero y la del objetivo se intercambian; el lanzador actuará a un 50% de su actividad normal en el cuerpo del objetivo, mientras que el objetivo en el cuerpo del hechicero permanecerá inactivo. El hechicero puede cancelar el hechizo en cualquier momento (requiere 1 asalto de tiempo), mientras que el objetivo sólo podrá cancelarlo si pasa una TR (puede realizar una cada 10 minutos). Si cualquiera de los cuerpos muere, ambas «almas» quedarán destruidas.

8. Dominación – El objetivo debe obedecer al lanzador. Si éste proporciona una orden totalmente aliena al objetivo, podrá realizar otra TR con un modificador especial de -25.

10. Posesión Demoníaca II – Como *Posesión Demoníaca I*, excepto que el demonio será de Clase II.

11. Esclavo Mental – Como *Dominación*, excepto que el objetivo se convierte en un zombi hasta que pasa con éxito una TR diaria. Cada asalto que el hechicero se concentre, el objetivo deberá obedecerle.

13. Destierro – Como *Esclavo Mental*, excepto que la «mente / esencia / alma» del objetivo agonizará y en cualquier asalto en que el hechicero no pueda concentrarse, el objetivo deberá obedecer cualquier otra orden verbal que reciba. Las órdenes conflictivas se anularán entre ellas.

15. Posesión Demoníaca III – Como *Posesión Demoníaca I*, excepto que el demonio será de Clase II.

16. Dominación en Espera – Como *Dominación*, excepto que el objetivo debe obedecer una tarea fácil de conseguir. Aunque el trabajo aleje al objetivo de la zona de influencia del hechizo, seguirá intentando cumplirla.

18. Dominación en Espera Verdadera – Como *Dominación en Espera*, excepto que sólo tiene una TR por semana.

19. Posesión Demoníaca IV – Como *Posesión Demoníaca I*, excepto que el demonio será de Clase II.

20. Esclavo Mental Verdadero – Como *Esclavo Mental*, excepto que el hechicero no necesita concentrarse para dar órdenes al objetivo.

25. Posesión Demoníaca V – Como *Posesión Demoníaca I*, excepto que el demonio será de Clase V.

30. Transferencia Verdadera – Como *Transferencia*, excepto que el objetivo sólo obtiene una TR por mes y que cada vez que falle sus probabilidades de tener éxito disminuyen un 1% (y el porcentaje de actividad para el hechicero aumenta un 1%).

50. Destierro Verdadero – Como *Destierro*, excepto que el objetivo sólo tendrá una TR cada mes y que cada vez que falle sus probabilidades de tener éxito disminuyen un 1%.

Notas especiales

Consulta la Sección 15.22 (p.100) para más información sobre los demonios y sus clases.



Enfermedades mentales

1. Insomnio – El objetivo tiene dificultades para dormir. Tendrá un modificador de -25 a todas las acciones después de sufrir un episodio durante 2 días (hasta que sea curado).

2. Neurosis – El objetivo siente desagrado hacia un tipo de cosa específico que elija el hechicero. Tendrá un 50% de probabilidades (modificado por tres veces la bonificación de Autodisciplina) de mantener el control ante esa cosa. Si falla la tirada de control, haz que lance 1d100 (tirada cerrada) para determinar cómo reaccionará. Un resultado de 01 hará que el objetivo ataque ciegamente a la cosa (intentando destruirla cueste lo que cueste). Con un resultado de 02-11 huirá (moviéndose a la máxima velocidad para alejarse). Un resultado de 12 o más hará que el objetivo evite a toda costa la fuente de su neurosis.

3. Culpabilidad – El objetivo se siente culpable de un incidente de su pasado. No volverá a realizar esa acción otra vez, y tendrá que tomar medidas para dejar de sentirse culpable rectificando el pasado en la medida de lo posible).

4. Paranoia – El objetivo cree que todo el mundo, excepto sus allegados, están en contra suya.

5. Pánico – Como en *Insomnio*, excepto que el objetivo tendrá miedo y huirá en cualquier situación peligrosa para él.

6. Fobia – El objetivo siente pavor ante un tipo específico de cosa a elección del hechicero. Tendrá un 25% de probabilidades (modificado por tres veces la bonificación de Autodisciplina) de mantener el control ante esa cosa. Si falla la tirada de control, haz que lance 1d100 (tirada cerrada) para determinar cómo reaccionará. Con un resultado de 01-25 huirá (moviéndose a la máxima velocidad para alejarse). Un resultado de 26 o más hará que el objetivo evite a toda costa la fuente de su neurosis.

7. Alucinación – El objetivo tiene tendencia a sufrir alucinaciones y ver cosas que no existen. Por cada situación importante de un día, tendrá un 10% de probabilidades de tener alucinaciones y ver conjuras de la nada y asumir como grandes desafíos aquello que no lo es (como el síndrome Quijotesco).

8. Esquizofrenia – El objetivo desarrolla una segunda personalidad con otro "alineamiento". Existe un 10% de probabilidades por día de que se active esta segunda personalidad (en un momento al azar del día). El DJ seleccionará al azar d10 rasgos de personalidad siempre que sean extremadamente diferentes de los del objetivo.

9. Psicosis – El objetivo adquiere una psicosis sobre cierto tipo de cosa a elección del hechicero. Tendrá un 10% de probabilidades (modificado por tres veces la bonificación de Autodisciplina) de mantener el control ante esa cosa. Si falla la tirada de control, haz que lance 1d100 (tirada cerrada) para determinar cómo reaccionará. Un resultado de 01-05 hará que el objetivo ataque ciegamente a la cosa (intentando destruirla cueste lo que cueste). Con un resultado de 06-55 huirá (moviéndose a la máxima velocidad para alejarse). Un resultado de 56 o más hará que el objetivo evite a toda costa la fuente de su neurosis.

10. Catatonia – El objetivo cae y sale de un estado catatónico. Existe un 25% de probabilidades cada hora de que caiga en este estado durante 1 hora.

11. Insomnio Verdadero – Como *Insomnio*, excepto que el objetivo sólo podrá dormir si usa drogas o hechizos de sueño. Añade un +100 a sus TR contra hechizos de dormir. Si no lo consigue, comenzará a volverse loco lentamente (detalles a discreción del DJ).

12. Neurosis Verdadera – El objetivo siente desagrado extremo hacia un tipo de cosa específico que elija el hechicero. Tendrá un 25% de probabilidades (modificado por tres veces la bonificación de Autodisciplina) de mantener el control ante esa cosa. Si falla la tirada de control, haz que lance 1d100 (tirada cerrada) para determinar cómo reaccionará. Un resultado de 01-10 hará que el objetivo ataque ciegamente a la cosa (intentando destruirla cueste lo que cueste). Con un resultado de 11-60 huirá (moviéndose a la máxima velocidad para alejarse). Un resultado de 61 o más hará que el objetivo evite a toda costa la fuente de su neurosis.

13. Culpabilidad Verdadera – Como *Culpabilidad*, excepto que cada día que falle una TR normal, el objetivo debe realizar acciones para pagar su culpa (o caerá en una profunda depresión).

xLISTAS BÁSICAS DE MENTALISMO MALIGNO 10.2

ENFERMEDADES MENTALES

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Insomnio	1 objetivo	P	30 m	Fm
☐ 2)	Neurosis	1 objetivo	P	30 m	Fm
☐ 3)	Culpabilidad	1 objetivo	P	30 m	Fm
☐ 4)	Paranoia	1 objetivo	P	30 m	Fm
☐ 5)	Pánico	1 objetivo	P	30 m	Fm
☐ 6)	Fobia	1 objetivo	P	30 m	Fm
☐ 7)	Alucinación	1 objetivo	P	30 m	Fm
☐ 8)	Esquizofrenia	1 objetivo	P	30 m	Fm
☐ 9)	Psicosis	1 objetivo	P	30 m	Fm
☐ 10)	Catatonia	1 objetivo	P	30 m	Fm
☐ 11)	Insomnio Verdadero	1 objetivo	P	30 m	Fm
☐ 12)	Neurosis Verdadera	1 objetivo	P	30 m	Fm
☐ 13)	Culpabilidad Verdadera	1 objetivo	P	30 m	Fm
☐ 14)					
☐ 15)	Paranoia Grave	1 objetivo	P	30 m	Fm
☐ 16)					
☐ 17)	Paranoia Verdadera	1 objetivo	P	30 m	Fm
☐ 18)	Alucinación Verdadera	1 objetivo	P	30 m	Fm
☐ 19)	Psicosis Verdadera	1 objetivo	P	30 m	Fm
☐ 20)	Esquizofrenia Verdadera	1 objetivo	P	30 m	Fm
☐ 25)	Personalidades Múltiples	1 objetivo	P	30 m	Fm
☐ 30)	Catatonia Verdadera	1 objetivo	P	30 m	Fm
☐ 50)	Enfermedad Mental Verd.	1 objetivo	P	30 m	Fm

15. Paranoia Grave – Como *Paranoia*, excepto que creea que todos están en su contra (incluido sus allegados).

17. Paranoia Verdadera – Como *Paranoia Grave*, excepto que no querrá estar cerca de nadie por más de una hora al día.

18. Alucinación Verdadera – Como *Alucinación*, excepto que la probabilidad es del 20%.

19. Psicosis Verdadera – Como *Psicosis*, excepto que el objetivo adquiere una psicosis extrema sobre cierto tipo de cosa a elección del hechicero. Tendrá un 0% de probabilidades (modificado por tres veces la bonificación de Autodisciplina) de mantener el control ante esa cosa. Si falla la tirada de control, haz que lance 1d100 (tirada cerrada) para determinar cómo reaccionará. Un resultado de 01-20 hará que el objetivo ataque ciegamente a la cosa (intentando destruirla cueste lo que cueste). Con un resultado de 21 o más huirá (moviéndose a la máxima velocidad para alejarse).

20. Esquizofrenia Verdadera – Como *Esquizofrenia*, excepto que la segunda personalidad estará activa el 50% del tiempo.

25. Personalidades Múltiples – Como *Esquizofrenia*, excepto que el objetivo desarrollará d10+1 personalidades adicionales. Existe un 10% de probabilidades diarias de que una personalidad inactiva se active.

30. Catatonia Verdadera – Como *Catatonia*, excepto que existe un 95% de probabilidades cada hora de que caiga catatónico.

50. Enfermedad Mental Verdadera – El objetivo sufrirá una enfermedad mental a elección del hechicero.

Notas especiales

1) Consulta el **Manual del Director de Juego** para información en profundidad sobre las Enfermedades Mentales.

2) Consulta **RMF** Sección 7.0 (p.28) para información sobre los rasgos de personalidad.

3) Cuando elija una cosa para la *Neurosis*, *Fobia*, *Psicosis*, etc. del objetivo, el hechicero no podrá seleccionar algo con lo que este en contacto constante (por ejemplo, el aire, el polvo, etc.).

LISTAS BÁSICAS DE MENTALISMO MALIGNO 10.3

EROSIÓN DE LA MENTE

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Mente Embotada I	1 objetivo	1 mes/5 fallo	30 m	Fm
☐ 2)	Encandilar	1 objetivo	1 día/5 fallo	30 m	Fm
☐ 3)	Fuga de Poder I	1 objetivo	-	30 m	Fm
☐ 4)	Mente Embotada II	1 objetivo	1 mes/5 fallo	30 m	Fm
☐ 5)	Erosión de la Mente I	1 objetivo	1 mes/5 fallo	30 m	Fm
☐ 6)	Fuga de Poder II	1 objetivo	-	30 m	Fm
☐ 7)	Mente Embotada III	1 objetivo	1 mes/5 fallo	30 m	Fm
☐ 8)	Fuga de Poder III	1 objetivo	-	30 m	Fm
☐ 9)	Mente Embotada IV	1 objetivo	1 mes/5 fallo	30 m	Fm
☐ 10)	Erosión de la Mente II	1 objetivo	1 mes/5 fallo	30 m	Fm
☐ 11)	Fuga de Poder IV	1 objetivo	-	30 m	Fm
☐ 12)	Mente Embotada V	1 objetivo	1 mes/5 fallo	30 m	Fm
☐ 13)	Fuga de Poder V	1 objetivo	-	30 m	Fm
☐ 14)	Mente Embotada VI	1 objetivo	1 mes/5 fallo	30 m	Fm
☐ 15)	Erosión de la Mente III	1 objetivo	1 mes/5 fallo	30 m	Fm
☐ 16)	Fuga de Poder VI	1 objetivo	-	30 m	Fm
☐ 17)	Erosión de la Mente IV	1 objetivo	1 mes/5 fallo	30 m	Fm
☐ 18)	Fuga de Poder VII	1 objetivo	-	30 m	Fm
☐ 19)	Mente Embotada VIII	1 objetivo	1 mes/5 fallo	30 m	Fm
☐ 25)	Mente Embotada X	1 objetivo	1 mes/5 fallo	30 m	Fm
☐ 30)	Erosión de la Mente V	1 objetivo	1 mes/5 fallo	30 m	Fm
☐ 50)	Erosión de la Mente Verd.	1 objetivo	1 mes/5 fallo	30 m	Fm

Erosión de la mente

1. Mente Embotada I – El objetivo tendrá una de sus características mentales temporales (determinada al azar) temporalmente disminuida en d10 puntos. Las características mentales son: Presencia, Empatía, Intuición, Memoria, Razonamiento y Autodisciplina. Cuando finalice el hechizo, la característica retornará a la cifra original (siempre hasta el máximo del potencial).

2. Encandilar – El objetivo estará mentalmente desconcertado. Cada asalto, tendrá sólo un 50% de probabilidades de tomar una decisión, aunque siempre se defenderá si es atacado de manera directa.

3. Fuga de Poder I – El objetivo pierde de manera inmediata un 10% de sus puntos de poder restantes. (PP). Los recuperará de la forma habitual (es decir, casi siempre después de un periodo de descanso).

4. Mente Embotada II – Como *Mente Embotada I*, excepto que disminuye 2d10 puntos.

5. Erosión de la Mente I – Como *Mente Embotada I*, excepto que afectará a la característica temporal y potencial.

6. Fuga de Poder II – Como *Fuga de Poder I*, excepto que pierde un 20%.

7. Mente Embotada III – Como *Mente Embotada I*, excepto que disminuye 3d10 puntos.

8. Fuga de Poder III – Como *Fuga de Poder I*, excepto que pierde un 30%.

9. Mente Embotada IV – Como *Mente Embotada I*, excepto que disminuye 4d10 puntos.

10. Erosión de la Mente II – Como *Erosión de la Mente I*, excepto que disminuye 2d10 puntos.

11. Fuga de Poder IV – Como *Fuga de Poder I*, excepto que pierde un 40%.

12. Mente Embotada V – Como *Mente Embotada I*, excepto que disminuye 5d10 puntos.

13. Fuga de Poder V – Como *Fuga de Poder I*, excepto que pierde un 50%.

14. Mente Embotada VI – Como *Mente Embotada I*, excepto que disminuye 6d10 puntos.

15. Erosión de la Mente III – Como *Erosión de la Mente I*, excepto que disminuye 3d10 puntos.

16. Fuga de Poder VI – Como *Fuga de Poder I*, excepto que pierde un 60%.

18. Erosión de la Mente IV – Como *Erosión de la Mente I*, excepto que disminuye 4d10 puntos.

19. Fuga de Poder VII – Como *Fuga de Poder I*, excepto que pierde un 70%.

20. Mente Embotada VIII – Como *Mente Embotada I*, excepto que disminuye 8d10 puntos.

25. Mente Embotada X – Como *Mente Embotada I*, excepto que disminuye 10d10 puntos.

30. Erosión de la Mente V – Como *Erosión de la Mente I*, excepto que disminuye 5d10 puntos.

50. Erosión de la Mente Verdadera – Como *Erosión de la Mente I*, excepto que una característica mental se reduce a 1 punto.

Notas especiales

1) Los hechizos de esta lista no pueden disminuir una característica a menos de 1 (trata los resultados menores como 1).

2) En un sistema de 3d6, cada 5 puntos de característica se convierte en 1 punto.



Ilusiones mentales

1. Confundir Texto – Todo el texto que lea el objetivo parecerá descolocado (e indescifrable).

2. Hipocondría – El objetivo cree que está gravemente enfermo (o más enfermo de lo que realmente está). El DJ basará la gravedad de la enfermedad "imaginaria" en los puntos de fallo de la TR (por ejemplo, si ha fallado la TR por más de 50, pensará que está en fase terminal).

3. Falso Sentido I – El objetivo percibirá algo de manera incorrecta a través de uno de sus sentidos. Por ejemplo, podrá ver algo por el rabillo de su ojo, o escuchar algo que no ha pasado. El efecto sensorial no puede durar más de 1 asalto.

4. Desorientación I – La percepción del objetivo se ve sesgada. Todas las maniobras de Percepción * Búsqueda reciben un modificador especial de -10 (aplicable también a las tiradas de orientación).

5. Fantasma Mínimo – El objetivo es atacado por una criatura de sombras, que es en realidad una ilusión mental y que sólo ve el objetivo. La criatura atacará de inmediato al sujeto (cuerpo a cuerpo), tendrá un TA de 1, pero la misma BD, BO y Puntos de Vida que el objetivo (usa la BO más alta). Si el objetivo lanza hechizos sobre sí mismo (por ejemplo, un *Velocidad*), la criatura actuará como si estuviese afectada por el mismo hechizo. La criatura es inmune a los ataques de hechizos. Si es vencida (muerta o incapacitada), el hechizo se cancela.

6. Sueño de Vigilia I – El objetivo percibirá las cosas como si estuviese soñando. Sus reacciones serán lentas (-10 a todas las acciones). Además, verá las cosas ligeramente diferentes de cómo son. El DJ tirará por cada suceso que ocurra con un 10% de probabilidades de que se perciba de manera errónea. Por ejemplo, el sujeto puede confundir a un caballo aproximándose con una enorme bestia salvaje; o quizá ve a un orco cargando contra él como un mensaje que trae noticias. Observa que el hechicero no tendrá control sobre qué percibe o cómo lo hace.

7. Identidad Errónea I – El objetivo creerá que la siguiente persona que vea es otro sujeto. Al ejecutarlo, el hechicero puede elegir qué tipo de persona verá en realidad. Por ejemplo, verá como entra un sirviente por la puerta de palacio en lugar de la figura esquelética que realmente es. Si esta persona ataca al objetivo, los efectos del hechizo se cancelarán.

8. Desorientación III – Como *Desorientación I*, excepto que la penalización será de -30.

9. Falso Sentido II – Como *Falso Sentido I*, excepto que afectará hasta 2 sentidos y que el efecto puede durar hasta 2 asaltos.

10. Fantasma Menor – Como *Fantasma Mínimo*, excepto que la criatura tendrá un TA de 3.

11. Sueño de Vigilia II – Como *Sueño de Vigilia I*, excepto que las acciones sufrirán una penalización de -20, y que la probabilidad de percibir las cosas erróneamente es de un 20%.

12. Desorientación V – Como *Desorientación I*, excepto que la penalización será de -50.

13. Falso Sentido III – Como *Falso Sentido I*, excepto que afectará hasta 3 sentidos y que el efecto puede durar hasta 3 asaltos.

14. Identidad Errónea II – Como *Identidad Errónea I*, excepto que el objetivo confunde la siguiente persona que ve con otra en concreto. Por ejemplo, puede ver cómo entra el Chambelán en la sala del trono, en lugar de un desvalijador.

15. Fantasma Mayor – Como *Fantasma Mínimo*, excepto que la criatura tendrá un TA de 11.

LISTAS BÁSICAS DE MENTALISMO MALIGNO 10.4

ILUSIONES MENTALES

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Confundir Texto	1 objetivo	1 hora/10 fallo	30 m	Fm
☐ 2)	Hipocondría	1 objetivo	1 día/nivel	30 m	Fm
☐ 3)	Falso Sentido I	1 objetivo	1 asalto	30 m	Fm
☐ 4)	Desorientación I	1 objetivo	1 min./5 fallo	30 m	Fm
☐ 5)	Fantasma Mínimo	1 objetivo	1 min./10 fallo	30 m	Fm
☐ 6)	Sueño de Vigilia I	1 objetivo	1 min./nivel	30 m	Fm
☐ 7)	Identidad Errónea I	1 objetivo	1 min./nivel	30 m	Fm
☐ 8)	Desorientación III	1 objetivo	1 min./5 fallo	30 m	Fm
☐ 9)	Falso Sentido II	1 objetivo	2 asaltos	30 m	Fm
☐ 10)	Fantasma Menor	1 objetivo	1 min./10 fallo	30 m	Fm
☐ 11)	Sueño de Vigilia II	1 objetivo	1 min./nivel	30 m	Fm
☐ 12)	Desorientación V	1 objetivo	1 min./5 fallo	30 m	Fm
☐ 13)	Falso Sentido III	1 objetivo	3 asaltos	30 m	Fm
☐ 14)	Identidad Errónea II	1 objetivo	1 min./nivel	30 m	Fm
☐ 15)	Fantasma Mayor	1 objetivo	1 min./10 fallo	30 m	Fm
☐ 16)	Falso Sentido IV	1 objetivo	4 asaltos	30 m	Fm
☐ 17)	Desorientación VII	1 objetivo	1 min./5 fallo	30 m	Fm
☐ 18)	Sueño de Vigilia III	1 objetivo	1 min./nivel	30 m	Fm
☐ 19)	Falso Sentido V	1 objetivo	5 asaltos	30 m	Fm
☐ 20)	Fantasma Verdadero	1 objetivo	1 min./10 fallo	30 m	Fm
☐ 25)	Desorientación Verdadera	1 objetivo	1 min./5 fallo	30 m	Fm
☐ 30)	Identidad Errónea Verd.	1 objetivo	P	30 m	Fm
☐ 50)	Sueño de Vigilia Verdadero	1 objetivo	P	30 m	Fm

16. Falso Sentido IV – Como *Falso Sentido I*, excepto que afectará hasta 4 sentidos y que el efecto puede durar hasta 4 asaltos.

17. Desorientación VII – Como *Desorientación I*, excepto que la penalización será de -70.

18. Sueño de Vigilia III – Como *Sueño de Vigilia I*, excepto que las acciones sufrirán una penalización de -30, y que la probabilidad de percibir las cosas erróneamente es de un 30%.

19. Falso Sentido V – Como *Falso Sentido I*, excepto que afectará hasta 5 sentidos y que el efecto puede durar hasta 5 asaltos.

20. Fantasma Verdadero – Como *Fantasma Mínimo*, excepto que la criatura tendrá un TA de 12.

25. Desorientación Verdadera – Como *Desorientación I*, excepto que la penalización será de -100.

30. Identidad Errónea Verdadera – Como *Identidad Errónea I*, excepto que el objetivo confundirá de manera permanente la siguiente persona que vea con otra cualquiera. Cada vez que la vea, existirá un 50% de que la confunda con otro sujeto.

50. Sueño de Vigilia Verdadero – Como *Sueño de Vigilia III*, excepto por la duración y que las acciones sufrirán una penalización de -40, y que la probabilidad de percibir las cosas erróneamente es de un 40%.

Notas especiales

La mayoría de estos hechizos afectan la percepción del objetivo en una situación. La duración del hechizo se refiere al tiempo durante el que percibirá incorrectamente la escena. Al finalizar, el objetivo recordará la situación de manera incorrecta (que es como realmente la ha percibido).

LISTAS BÁSICAS DE MENTALISMO MALIGNO 10.5

MUERTE DE LA MENTE

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Bloqueo Mental I	1 objetivo	varía	30 m	Fm
☐ 2)	Olvidar I	1 objetivo	P	30 m	Fm
☐ 3)	Mente en Blanco I	1 objetivo	1 asalto	30 m	Fm
☐ 4)					
☐ 5)	Olvidar X	1 objetivo	P	30 m	Fm
☐ 6)	Bloqueo Mental II	1 objetivo	varía	30 m	Fm
☐ 7)	Mente en blanco III	1 objetivo	3 asaltos	30 m	Fm
☐ 8)					
☐ 9)	Olvidar Dominado	1 objetivo	P	30 m	Fm
☐ 10)	Muerte de la Mente I	1 objetivo	P	30 m	Fm
☐ 11)	Pérdida de Experiencia I	1 objetivo	P	15 m	Fm
☐ 12)	Bloqueo Mental Verdadero	1 objetivo	varía	30 m	Fm
☐ 13)	Mente en Blanco V	1 objetivo	5 asaltos	30 m	Fm
☐ 14)	Olvidar Verdadero	1 objetivo	P	30 m	Fm
☐ 15)	Muerte de la Mente II	1 objetivo	P	30 m	Fm
☐ 16)					
☐ 17)	Muerte de la Mente III	1 objetivo	P	30 m	Fm
☐ 18)	Mente en Blanco X	1 objetivo	10 asaltos	30 m	Fm
☐ 19)	Pérdida de Experiencia II	1 objetivo	P	15 m	Fm
☐ 20)	Muerte de la Mente V	1 objetivo	P	30 m	Fm
☐ 25)	Pérdida de Experiencia III	1 objetivo	P	15 m	Fm
☐ 30)	Muerte de la Mente X	1 objetivo	P	30 m	Fm
☐ 50)	Mente en Blanco Verdadera	1 objetivo	P	30 m	Fm

Muerte de la mente

1. Bloqueo Mental I – Deja en blanco un período de 20 minutos de la memoria del objetivo. Después de pasar hasta 1 hora (especificado por el hechicero al ejecutar el hechizo), el objetivo recordará todo lo que ha pasado durante ese tiempo.

2. Olvidar I – El objetivo olvida 10 minutos consecutivos, a elección del lanzador.

3. Mente en Blanco I – La mente del objetivo queda en blanco temporalmente, sin hacer nada. El sujeto no recordará nada de lo que ha ocurrido durante ese tiempo. Su cuerpo se inmoviliza (cesa toda acción voluntaria).

5. Olvidar X – Como *Olvidar I*, excepto que borrará 100 minutos.

6. Bloqueo Mental II – Como *Bloqueo Mental I*, excepto que puede retardar el recuerdo de hasta 1 hora durante unas 24 horas.

7. Mente en Blanco III – Como *Mente en Blanco I*, excepto que la duración es de 3 asaltos.

9. Olvidar Dominado – Como *Olvidar I*, excepto que borrará 200 minutos.

10. Muerte de la Mente I – La mente del objetivo queda en blanco como en *Mente en Blanco I*, al azar, durante 10 minutos consecutivos cada día.

11. Pérdida de Experiencia I – El objetivo pierde un 5% de su experiencia acumulada (habitualmente de sus puntos de experiencia).

12. Bloqueo Mental Verdadero – Como *Bloqueo Mental I*, excepto que puede retardar el recuerdo de hasta 1 hora/nivel durante 1 día/nivel.

13. Mente en Blanco V – Como *Mente en Blanco I*, excepto que la duración es de 5 asaltos.

14. Olvidar Verdadero – Como *Olvidar I*, excepto que borrará 1 hora por nivel del hechicero.

15. Muerte de la Mente II – Como *Muerte de la Mente I*, excepto que sucederá dos veces al día.

17. Muerte de la Mente III – Como *Muerte de la Mente I*, excepto que sucederá tres veces al día.

18. Mente en Blanco X – Como *Mente en Blanco I*, excepto que la duración es de 10 asaltos.

19. Pérdida de Experiencia II – Como *Pérdida de Experiencia I*, excepto que el porcentaje es del 10%.

20. Muerte de la Mente V – Como *Muerte de la Mente I*, excepto que sucederá cinco veces al día.

25. Pérdida de Experiencia III – Como *Pérdida de Experiencia I*, excepto que el porcentaje es del 15%.

30. Muerte de la Mente X – Como *Muerte de la Mente I*, excepto que sucederá diez veces al día.

50. Mente en Blanco Verdadera – Como *Mente en Blanco I*, excepto que el objetivo tiene una probabilidad del 5% de quedar en blanco cada asalto.

Notas especiales

Quando el objetivo pierde puntos de experiencia, no pasa nada con los niveles del mismo. Los puntos de experiencia perdidos sólo significan que el personaje debe obtener esos puntos otra vez antes de poder subir de nivel.



Subversión de la mente

1. Suspiciacia – El objetivo sospecha de las acciones de sus asociados (el DJ deberá proporcionarle descripciones ambiguas que fomenten esa suspiciacia por sí mismas).

2. Subversión del Rasgo I – Uno de los rasgos personales del objetivo se pervierte (pasa a ser el extremo opuesto). Consulta el manual de **RMF** para una descripción completa de los rasgos de personalidad. Observa que el personaje puede tener un rasgo medio (es decir, ni ahorrador ni frívolo) que se convierte en uno de los dos extremos.

3. Mentir – Cualquier aseveración del objetivo tiene un 20% de ser mentira.

4. Subversión del Rasgo II – Como *Subversión del Rasgo I*, excepto que afectará a 2 rasgos.

5. Hacer Trampas – El objetivo intentará hacer trampas siempre (por ejemplo, dividiendo el botín, en los juegos de cartas, etc.).

6. Vandalismo – El objetivo siente la necesidad de cometer daño leve en las propiedades ajenas. Cuando surja la ocasión, existirá un 60% de probabilidades de que intente hacerlo.

7. Robar – El objetivo se vuelve cleptómano y tendrá un 10% de probabilidades de intentar robar todo aquello que se ponga a su alcance (siempre que no requiera violencia).

8. Subversión del Rasgo III – Como *Subversión del Rasgo I*, excepto que afectará a 3 rasgos.

9. Pirómano – El objetivo se siente fascinado con las cosas que arden. Cada día existirá un 20% de probabilidades de que intente quemar algo, siempre que no provoque daño en animales o personas (aunque existe un 1% de que se quemase así mismo en el intento de prender fuego).

10. Robar con Violencia – Como *Robar*, excepto que usará la violencia para robar.

11. Subversión del Rasgo V – Como *Subversión del Rasgo I*, excepto que afectará a 5 rasgos.

12. Subversión de Rasgo al Azar I – Como *Subversión del Rasgo I*, excepto que afectará a un rasgo al azar cada día (con el rasgo del día anterior devuelto a su valor habitual).

13. Asalto – Existe un 5% de probabilidades de que el objetivo asalte a cualquier persona con la que se encuentre (el objetivo debe encontrarse con la persona, lo que excluye a los que pascen por una calle).

14. Incendio Premeditado – Como *Pirómano*, excepto que el objetivo no se preocupará de si hiere a las personas (o los animales). Existe un 5% de que se quemase así mismo en el intento.

15. Subversión del Rasgo VII – Como *Subversión del Rasgo I*, excepto que afectará a 7 rasgos.

16. Subversión de Rasgo al Azar II – Como *Subversión del Rasgo al Azar I*, excepto que afectará a 2 rasgos a la vez.

17. Mutilación – Como *Asalto*, excepto que hay un 10% de probabilidades de que intente mutilar a la persona.

18. Subversión del Rasgo X – Como *Subversión del Rasgo I*, excepto que afectará a 10 rasgos.

19. Subversión de Rasgo al Azar III – Como *Subversión del Rasgo al Azar I*, excepto que afectará a 3 rasgos a la vez.

20. Homicidio – Como *Asalto*, excepto que el objetivo intentará matar.

25. Asesinato – Como *Asalto*, excepto que el objetivo observará a una persona y maquinará un plan para asesinarla más tarde. Este hechizo dura hasta que haya realizado el intento de asesinato.

LISTAS BÁSICAS DE MENTALISMO MALIGNO 10.6

SUBVERSIÓN DE LA MENTE

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Suspiciacia	1 objetivo	1 día/5 fallo	30 m	Fm
☐ 2)	Subversión del Rasgo I	1 objetivo	1 día/5 fallo	30 m	Fm
☐ 3)	Mentir	1 objetivo	1 día/5 fallo	30 m	Fm
☐ 4)	Subversión del Rasgo II	1 objetivo	1 día/5 fallo	30 m	Fm
☐ 5)	Hacer Trampas	1 objetivo	1 día/5 fallo	30 m	Fm
☐ 6)	Vandalismo	1 objetivo	1 día/5 fallo	30 m	Fm
☐ 7)	Robar	1 objetivo	1 día/5 fallo	30 m	Fm
☐ 8)	Subversión del Rasgo III	1 objetivo	1 día/5 fallo	30 m	Fm
☐ 9)	Pirómano	1 objetivo	1 día/5 fallo	30 m	Fm
☐ 10)	Robar con Violencia	1 objetivo	1 día/5 fallo	30 m	Fm
☐ 11)	Subversión del Rasgo V	1 objetivo	1 día/5 fallo	30 m	Fm
☐ 12)	Subv. de Rasgo al Azar I	1 objetivo	1 día/5 fallo	30 m	Fm
☐ 13)	Asalto	1 objetivo	1 día/5 fallo	30 m	Fm
☐ 14)	Incendio Premeditado	1 objetivo	1 día/5 fallo	30 m	Fm
☐ 15)	Subversión del Rasgo VII	1 objetivo	1 día/5 fallo	30 m	Fm
☐ 16)	Subv. de Rasgo al Azar II	1 objetivo	1 día/5 fallo	30 m	Fm
☐ 17)	Mutilación	1 objetivo	1 día/5 fallo	30 m	Fm
☐ 18)	Subversión del Rasgo X	1 objetivo	1 día/5 fallo	30 m	Fm
☐ 19)	Subv. de Rasgo al Azar III	1 objetivo	1 día/5 fallo	30 m	Fm
☐ 20)	Homicidio	1 objetivo	1 día/5 fallo	30 m	Fm
☐ 25)	Asesinato	1 objetivo	varia	30 m	Fm
☐ 30)	Subv. del Rasgo Verdadero	1 objetivo	P	30 m	Fm
☐ 50)	Suicidio	1 objetivo	1 día/5 fallo	30 m	Fm

30. Subversión del Rasgo Verdadero – Como *Subversión del Rasgo I*, excepto que el efecto es permanente.

50. Suicidio – Como *Suspiciacia*, excepto que cada vez que el objetivo sea herido, sufra una humillación, o falle al conseguir una meta, intentará suicidarse en alguna manera imaginativa.



LISTAS ABIERTAS DE MENTALISMO



AUTOCURACIÓN	ILUSIONES	PRESENTIMIENTOS	RESPLANDOR
☐ 1) ☐ 2) Coagular I * ☐ 3) ☐ 4) Coagular III * ☐ 5) Alivio del Sufrimiento I * ☐ 6) Arreglar Fractura ☐ 7) Cerrar Corte I * ☐ 8) Arreglar Tendón/Músculo * ☐ 9) ☐ 10) Arreglar Nervio Menor ☐ 11) Arreglar Oído/Ojo ☐ 12) Arreglar Arteria/Vena * ☐ 13) Alivio del Sufrimiento II * ☐ 14) ☐ 15) Autopreservación * ☐ 16) ☐ 17) Unir Propio * ☐ 18) ☐ 19) ☐ 20) Alivio del Sufrimiento Verdadero * ☐ 25) Regeneración de Miembro ☐ 30) Regeneración de Órgano ☐ 50) Regeneración Verdadera	☐ 1) Inflexión ☐ 2) ☐ 3) Espejismo Sonoro/Lumínico ☐ 4) ☐ 5) Ilusión II ☐ 6) Fantasma I ☐ 7) Encanto Leve ☐ 8) Ilusión III ☐ 9) ☐ 10) Ilusión en Espera I ☐ 11) Ilusión IV ☐ 12) Fantasma II ☐ 13) ☐ 14) Ilusión en Espera II ☐ 15) Ilusión V ☐ 16) ☐ 17) Fantasma III ☐ 18) ☐ 19) Ilusión en Espera III ☐ 20) Ilusión VII ☐ 25) Ilusión en Espera V ☐ 30) Ilusión X ☐ 50) Fantasma V	☐ 1) Presentir Proyectil * ☐ 2) Presentir Golpe * ☐ 3) Adivinación * ☐ 4) Presentir Hechizo * ☐ 5) Intuiciones I ☐ 6) Presentir Hostilidad ☐ 7) ☐ 8) Sueño I ☐ 9) Sentido de las Habitaciones I ☐ 10) Presentimientos * ☐ 11) Intuiciones II ☐ 12) Sentido de las Habitaciones II ☐ 13) Presentir Hostilidad Verdadera ☐ 14) Sueño II ☐ 15) Presentimiento de Hechizo * ☐ 16) Sentido de las Habitaciones III ☐ 17) Sueño III ☐ 18) ☐ 19) Sentido de las Habitaciones Verd. ☐ 20) Intuiciones Verdadera ☐ 25) Presentimientos Verdadero * ☐ 30) Sueño V ☐ 50) Presentimiento de Hechizo Verd. *	☐ 1) Proyección de Luz ☐ 2) Brillo ☐ 3) Luz I ☐ 4) Aura Propia ☐ 5) Erupción de Luz ☐ 6) Rayo de Descarga ☐ 7) Oscuridad I ☐ 8) Aura Verdadera ☐ 9) ☐ 10) Luz V ☐ 11) Oscuridad V ☐ 12) ☐ 13) Matiz ☐ 14) ☐ 15) Luz de Aviso ☐ 16) Oscuridad Mayor ☐ 17) ☐ 18) Luz Total ☐ 19) Oscuridad Total ☐ 20) Rayos Solares ☐ 25) Rayos Solares Verdadero ☐ 30) Mano Ardiente ☐ 50) Mano Ardiente Verdadera
DETECCIONES	INVESTIGACIÓN	RESISTENCIA A LOS HECHIZOS	
☐ 1) Detectar Mentalismo ☐ 2) Detectar Esencia ☐ 3) Detectar Canalización ☐ 4) Detectar Emociones ☐ 5) Detectar Invisibilidad ☐ 6) Detectar el Mal ☐ 7) Detectar Trampas ☐ 8) Percibir Poder I ☐ 9) ☐ 10) Impronta del Poder ☐ 11) Percibir Poder II ☐ 12) ☐ 13) Visión de la Invisibilidad ☐ 14) ☐ 15) Detectar Hechizo ☐ 16) Percibir Poder III ☐ 17) ☐ 18) Impronta del Hechizo ☐ 19) ☐ 20) Percibir Poder Verdadero ☐ 25) Localización ☐ 30) Detectar Verdadero ☐ 50) Conciencia	☐ 1) Sentir Objeto ☐ 2) Detectar Poder ☐ 3) Orígenes ☐ 4) ☐ 5) Detectar Maldición ☐ 6) Conocimiento del Poder ☐ 7) Conocimiento de las Rocas ☐ 8) Visión del Objeto ☐ 9) ☐ 10) Investigación ☐ 11) Visión del Pasado I ☐ 12) ☐ 13) Conocimiento de los Objetos ☐ 14) ☐ 15) Recuerdo de la Muerte ☐ 16) ☐ 17) Congelar el Pasado ☐ 18) ☐ 19) Analizar Objeto ☐ 20) Visión del Pasado II ☐ 25) Visión del Pasado III ☐ 30) Visión del Pasado IV ☐ 50) Visión del Pasado Verdadera	☐ 1) Protección I ☐ 2) Cancelar Mentalismo ☐ 3) ☐ 4) Cancelar Esencia ☐ 5) Protección II ☐ 6) Cancelar Canalización ☐ 7) ☐ 8) Escudo Mental ☐ 9) ☐ 10) Escudo de Esencia ☐ 11) Protección III ☐ 12) ☐ 13) Escudo de Canalización ☐ 14) ☐ 15) Escudo contra Hechizos II ☐ 16) ☐ 17) Protección V ☐ 18) ☐ 19) Escudo contra Hechizos Verdadero ☐ 20) Resistencia contra Mentalismo ☐ 25) Resistencia contra Esencia ☐ 30) Resistencia contra Canalización ☐ 50) Resistencia Verdadera	☐ 1) _____ ☐ 2) _____ ☐ 3) _____ ☐ 4) _____ ☐ 5) _____ ☐ 6) _____ ☐ 7) _____ ☐ 8) _____ ☐ 9) _____ ☐ 10) _____ ☐ 11) _____ ☐ 12) _____ ☐ 13) _____ ☐ 14) _____ ☐ 15) _____ ☐ 16) _____ ☐ 17) _____ ☐ 18) _____ ☐ 19) _____ ☐ 20) _____ ☐ 25) _____ ☐ 30) _____ ☐ 50) _____
EVASIÓN DE LOS ATAQUES	OCULTACIÓN	RESISTENCIA AL DAÑO	
☐ 1) Desviar Proyectil * ☐ 2) Desviar Arma * ☐ 3) Escudo * ☐ 4) ☐ 5) Deflecionar I * ☐ 6) Esquivar I * ☐ 7) ☐ 8) Falsa Puntería I * ☐ 9) ☐ 10) Aire en Calma * ☐ 11) Deflecionar II * ☐ 12) ☐ 13) Deflecionar Hechizo I * ☐ 14) ☐ 15) Esquivar II * ☐ 16) ☐ 17) ☐ 18) Deflecionar III * ☐ 19) ☐ 20) Deflecionar Hechizo II * ☐ 25) Esquivar III * ☐ 30) Deflecionar Hechizo III * ☐ 50) Deflecionar Verdadero *	☐ 1) Difuminar * ☐ 2) Sombra ☐ 3) Inadvertido ☐ 4) Ocultación I ☐ 5) Aspectos I ☐ 6) Ocultación III ☐ 7) Esfera de Ocultación I ☐ 8) Ocultación V ☐ 9) Esfera de Ocultación II ☐ 10) Sombra del Mentalista I ☐ 11) Aspectos II ☐ 12) Ocultación X ☐ 13) Esfera de Ocultación III ☐ 14) Desplazar I ☐ 15) Camuflaje ☐ 16) Ocultación XX ☐ 17) ☐ 18) Desplazar II ☐ 19) Esfera de Ocultación V ☐ 20) Sombra del Mentalista II ☐ 25) Desplazar III ☐ 30) Camuflaje Verdadero ☐ 50) Ocultación Verdadera	☐ 1) Resistencia al Calor * ☐ 2) Resistencia al Frío * ☐ 3) ☐ 4) ☐ 5) Fin del Sufrimiento I * ☐ 6) Alivio de Aturdimiento I * ☐ 7) Resistencia al Veneno * ☐ 8) ☐ 9) ☐ 10) Fin del Sufrimiento II * ☐ 11) Alivio de Aturdimiento III * ☐ 12) Neutralizar Veneno * ☐ 13) ☐ 14) Despertar * ☐ 15) Fin del Sufrimiento III * ☐ 16) ☐ 17) Resistencia al Calor * ☐ 18) Resistencia al Frío * ☐ 19) ☐ 20) Fin del Sufrimiento IV * ☐ 25) Neutralizar Veneno Verdadero * ☐ 30) Despertar Verdadero * ☐ 50) Fin del Sufrimiento Verdadero *	☐ 1) _____ ☐ 2) _____ ☐ 3) _____ ☐ 4) _____ ☐ 5) _____ ☐ 6) _____ ☐ 7) _____ ☐ 8) _____ ☐ 9) _____ ☐ 10) _____ ☐ 11) _____ ☐ 12) _____ ☐ 13) _____ ☐ 14) _____ ☐ 15) _____ ☐ 16) _____ ☐ 17) _____ ☐ 18) _____ ☐ 19) _____ ☐ 20) _____ ☐ 25) _____ ☐ 30) _____ ☐ 50) _____

LISTAS CERRRADAS DE MENTALISMO



CAMBIO	MANIPULACIÓN DE LOS GASES	MOVIMIENTO	VELOCIDAD
☐ 1) Equilibrio * ☐ 2) Dislocamiento ☐ 3) Cambio de Apariencia ☐ 4) ☐ 5) Respirar en el Agua ☐ 6) ☐ 7) Metamorfosis ☐ 8) Respirar Gases ☐ 9) ☐ 10) Cambio de Apariencia Mayor ☐ 11) Respiración Cambiante ☐ 12) ☐ 13) Cambio ☐ 14) ☐ 15) Forma Sólida ☐ 16) ☐ 17) ☐ 18) Cambiaformas ☐ 19) ☐ 20) Forma Acuática ☐ 25) Forma Nebulosa ☐ 30) Maestría de las Formas ☐ 50) Maestría del Cambio	☐ 1) Condensación ☐ 2) Calentar Aire ☐ 3) Niebla I ☐ 4) Muro de Aire ☐ 5) Detener Aire I ☐ 6) Vacío I ☐ 7) Niebla V ☐ 8) Disipar Niebla V ☐ 9) Muro de Aire Curvo ☐ 10) Muro de Aire Verdadero ☐ 11) Niebla X ☐ 12) Detener Aire V ☐ 13) Disipar Niebla X ☐ 14) Vacío II ☐ 15) Gas en Aire ☐ 16) ☐ 17) Torbellino ☐ 18) Vacío IV ☐ 19) ☐ 20) Oxigenación ☐ 25) Niebla Verdadera ☐ 30) Disipar Niebla Verdadera ☐ 50) Maestría de las Nubes	☐ 1) Saltar * ☐ 2) Caer * ☐ 3) Levitar I ☐ 4) Deriva de los Vientos ☐ 5) Movimiento Subacuático ☐ 6) Volar I ☐ 7) Levitar V ☐ 8) Zambullida * ☐ 9) ☐ 10) Fusionar ☐ 11) Volar II ☐ 12) Caer Verdadero * ☐ 13) Levitar XX ☐ 14) Traspasar ☐ 15) Volar III ☐ 16) ☐ 17) Gran Fusión ☐ 18) ☐ 19) ☐ 20) Fusión Verdadera ☐ 25) Volvar IV ☐ 30) Traspasar Verdadero ☐ 50) Maestro del Movimiento	☐ 1) Correr * ☐ 2) Rapidez de Lectura ☐ 3) Velocidad I * ☐ 4) ☐ 5) Velocidad II * ☐ 6) Aceleración I * ☐ 7) Velocidad III * ☐ 8) Esprintar * ☐ 9) Aceleración II * ☐ 10) Nadar Rápido * ☐ 11) Velocidad V * ☐ 12) Aceleración III * ☐ 13) ☐ 14) ☐ 15) Aceleración V * ☐ 16) ☐ 17) Esprintar Rápido * ☐ 18) ☐ 19) ☐ 20) Velocidad X * ☐ 25) Aceleración X * ☐ 30) Velocidad Verdadera * ☐ 50) Aceleración Verdadera *
MAESTRÍA DE LOS SENTIDOS	MANIP. DE LOS LÍQUIDOS	PUERTA MENTAL	
☐ 1) Oído Aguzado ☐ 2) Visión Nocturna ☐ 3) Visión Periférica ☐ 4) Detectar Ilusiones ☐ 5) Visión Acuática ☐ 6) Olfato Agudizado ☐ 7) Visión en la Niebla ☐ 8) Tacto Agudizado ☐ 9) Visión Oscura ☐ 10) Oído de Mentalista ☐ 11) Ojo de Mentalista ☐ 12) Eliminar Ilusión ☐ 13) Detectar Ilusiones Verdadero ☐ 14) Visión ☐ 15) Visión Nocturna Verdadera ☐ 16) ☐ 17) Eliminar Ilusión Verdadera ☐ 18) Visión Acuática Verdadera ☐ 19) Visión en la Niebla Verdadera ☐ 20) Visión Verdadera ☐ 25) Oído de Mentalista Verdadero ☐ 30) Ojo de Mentalista Verdadero ☐ 50) Fusión Sensorial	☐ 1) Hervir Agua ☐ 2) Congelar Agua ☐ 3) Depurar Agua ☐ 4) ☐ 5) Desanilización ☐ 6) Muro de Agua ☐ 7) Evaporación ☐ 8) Pasillo de Agua I ☐ 9) Rayo de Agua ☐ 10) Muro de Agua Curvo ☐ 11) Calmar Aguas ☐ 12) ☐ 13) Muro de Agua Verdadero ☐ 14) ☐ 15) Pasillo de Agua III ☐ 16) ☐ 17) Remolino ☐ 18) Ola ☐ 19) Burbuja de Agua ☐ 20) Calmar Aguas Verdadero ☐ 25) Pasillo de Agua Verdadero ☐ 30) Burbuja de Agua Verdadera ☐ 50) Maestría de las Aguas	☐ 1) ☐ 2) Teletransportar Objeto I ☐ 3) ☐ 4) Puerta Prolongada de Objetos I ☐ 5) Salir I ☐ 6) Teletransportar Objeto III ☐ 7) Puerta Prolongada de Objetos V ☐ 8) Salir III ☐ 9) Teletransportar Objeto V ☐ 10) Puerta Prolongada Menor ☐ 11) Salir V ☐ 12) Puerta Prolongada I ☐ 13) Puerta Prolongada de Objetos X ☐ 14) ☐ 15) Salir Dominado ☐ 16) Puerta Prolongada III ☐ 17) ☐ 18) Puerta Prolongada V ☐ 19) ☐ 20) Puerta Mental I ☐ 25) Salir Verdadero ☐ 30) Puerta Mental II ☐ 50) Puerta Mental Verdadera	☐ 1) _____ ☐ 2) _____ ☐ 3) _____ ☐ 4) _____ ☐ 5) _____ ☐ 6) _____ ☐ 7) _____ ☐ 8) _____ ☐ 9) _____ ☐ 10) _____ ☐ 11) _____ ☐ 12) _____ ☐ 13) _____ ☐ 14) _____ ☐ 15) _____ ☐ 16) _____ ☐ 17) _____ ☐ 18) _____ ☐ 19) _____ ☐ 20) _____ ☐ 25) _____ ☐ 30) _____ ☐ 50) _____
MAESTRÍA MENTAL	MANIP. DE LOS SÓLIDOS	TELEQUINESIS	
☐ 1) Reservar ☐ 2) Presencia * • ☐ 3) Muro Interior I ☐ 4) ☐ 5) Memoria ☐ 6) Distorsión Racial • ☐ 7) Observación ☐ 8) Muro Interior II ☐ 9) Distorsión de Profesión • ☐ 10) Correlación ☐ 11) Distorsión del Poder • ☐ 12) Resolución ☐ 13) Muro Interior III ☐ 14) ☐ 15) Quitar Presencia • ☐ 16) Muro Interior V ☐ 17) Memoria Completa ☐ 18) Distorsión • ☐ 19) Muro Interior Verdadero ☐ 20) Observación Verdadera ☐ 25) Correlación Verdadera ☐ 30) Resolución Verdadera ☐ 50) Mente Espejo	☐ 1) Calentar Piedra ☐ 2) Calentar Metal ☐ 3) Calentar Sólido ☐ 4) Caldear Piedra ☐ 5) Caldear Metal ☐ 6) Caldear Sólido ☐ 7) Enfriar Sólido ☐ 8) ☐ 9) Helar Sólido ☐ 10) Invocar Grietas ☐ 11) Fundir Sólido ☐ 12) ☐ 13) Herrumbre ☐ 14) Rotura del Arco ☐ 15) Puerta Pétreo ☐ 16) Puerta Metálica ☐ 17) Rotura de la Espada ☐ 18) Rotura de la Cerradura ☐ 19) Puerta Sólida ☐ 20) Moldear Piedra ☐ 25) Moldear Metal ☐ 30) Moldear Sólido ☐ 50) Transmutación de los Sólidos	☐ 1) Telequinesis I ☐ 2) Retención II ☐ 3) Telequinesis II ☐ 4) Retención III ☐ 5) Retención Mayor II ☐ 6) Telequinesis Mayor II ☐ 7) Telequinesis III ☐ 8) Retención IV ☐ 9) Telequinesis IV ☐ 10) Lanzamiento I ☐ 11) Retención V ☐ 12) Telequinesis V ☐ 13) Lanzamiento II ☐ 14) Retención VI ☐ 15) Retención Mayor III ☐ 16) Telequinesis Mayor III ☐ 17) Telequinesis VI ☐ 18) Lanzamiento III ☐ 19) Retención Verdadera ☐ 20) Telequinesis Verdadera ☐ 25) Gran Lanzamiento III ☐ 30) Lanzamiento IV ☐ 50) Maestría de la Telequinesis	☐ 1) _____ ☐ 2) _____ ☐ 3) _____ ☐ 4) _____ ☐ 5) _____ ☐ 6) _____ ☐ 7) _____ ☐ 8) _____ ☐ 9) _____ ☐ 10) _____ ☐ 11) _____ ☐ 12) _____ ☐ 13) _____ ☐ 14) _____ ☐ 15) _____ ☐ 16) _____ ☐ 17) _____ ☐ 18) _____ ☐ 19) _____ ☐ 20) _____ ☐ 25) _____ ☐ 30) _____ ☐ 50) _____



LISTAS BÁSICAS DE CURANDERO



MAESTRÍA DE LA CONMOCIÓN

- ☐ 1) Curación I
- ☐ 2) Alivio del Aturdimiento I *
- ☐ 3) Alivio de Quemadura/Congelación I
- ☐ 4) Regeneración I *
- ☐ 5) Despertar
- ☐ 6) Alivio de Quemadura/Congelación II
- ☐ 7) Curación V
- ☐ 8) Alivio del Aturdimiento III *
- ☐ 9) Alivio de Quemadura/Congelación III
- ☐ 10) Regeneración II *
- ☐ 11) Curación X
- ☐ 12) Alivio de Quemadura/Congelación IV
- ☐ 13) Alivio del Aturdimiento V *
- ☐ 14) Alivio del Aturdimiento a Distancia *
- ☐ 15) Regeneración III *
- ☐ 16)
- ☐ 17) Curación XV
- ☐ 18)
- ☐ 19) Alivio del Aturdimiento X *
- ☐ 20) Curación XX
- ☐ 25) Curación Verdadera
- ☐ 30) Alivio de Quem./Congelación Verd.
- ☐ 50) Alivio del Aturdimiento Verdadero

MAESTRÍA DE LOS MÚSCULOS

- ☐ 1) Arreglar Torceruda
- ☐ 2) Conoc. de los Músculos/Tendones
- ☐ 3) Arreglar Músculo I
- ☐ 4) Arreglar Tendón I
- ☐ 5) Preservación de Extremidades ± *
- ☐ 6) Arreglar Músculo III
- ☐ 7) Arreglar Tendón III
- ☐ 8) Arreglar Músculo Verdadero
- ☐ 9) Unir ± *
- ☐ 10) Arreglar Tendón Verdadero
- ☐ 11) Arreglar Estructura Blanda
- ☐ 12) Transplante de Músculo
- ☐ 13)
- ☐ 14) Regeneración de los Músculos
- ☐ 15) Regeneración de los Tendones
- ☐ 16)
- ☐ 17) Transplante de Músculo Rápido
- ☐ 18) Regen. de los Músculos Rápido
- ☐ 19) Regen. de los Tendones Rápido
- ☐ 20) Unir Verdadero ± *
- ☐ 25) Regen. de los Músculos Verd.
- ☐ 30) Regen. de los Tendones Verd.
- ☐ 50) Arreglar Estructura Blanda Verd.

MAESTRÍA DE LA SANGRE

- ☐ 1) Detener Hemorragia III
- ☐ 2) Coagulación I
- ☐ 3) Cerrar Corte I
- ☐ 4) Coagulación III
- ☐ 5) Arreglar Vaso Sanguíneo Menor
- ☐ 6) Cerrar Corte III
- ☐ 7) Arreglar Vena
- ☐ 8) Arreglar Arteria
- ☐ 9) Unir ± *
- ☐ 10) Detener Hemorragia Verdadera
- ☐ 11) Vida Suspendida I ± *
- ☐ 12) Coagulación Verdadera
- ☐ 13) Coagular
- ☐ 14)
- ☐ 15) Cerrar Corte Verdadero
- ☐ 16)
- ☐ 17) Vida Suspendida II ± *
- ☐ 18)
- ☐ 19) Coagular Verdadero
- ☐ 20) Unir Verdadero ± *
- ☐ 25) Regulación
- ☐ 30) Sangre Nueva
- ☐ 50) Arreglar Sangre Verdadera

MAESTRÍA DE ÓRGANOS/NERVIOS

- ☐ 1) Conoc. de los Órganos/Nervios
- ☐ 2) Entumecer
- ☐ 3) Arreglar Daño Leve en Nervio
- ☐ 4) Arreglar Daño Leve en Oído/Nariz
- ☐ 5) Preservación de los Órganos
- ☐ 6) Arreglar Daño Leve en Ojo
- ☐ 7) Arreglar Daño Grave en Nervio
- ☐ 8) Arreglar Daño Grave en Oído
- ☐ 9) Unir ± *
- ☐ 10) Arreglar Daño Grave en Ojo
- ☐ 11) Vida Suspendida I ± *
- ☐ 12) Arreglar Nervio Verdadero
- ☐ 13) Transplante de Órgano
- ☐ 14) Arreglar Órgano
- ☐ 15) Arreglar Daño Leve en Cerebro
- ☐ 16) Curación de la Parálisis
- ☐ 17) Vida Suspendida II ± *
- ☐ 18) Transplante de Órgano Rápido
- ☐ 19)
- ☐ 20) Unir Verdadero ± *
- ☐ 25) Regeneración de los Nervios
- ☐ 30) Regeneración de los Órganos
- ☐ 50) Regeneración del Cerebro

MAESTRÍA DE LOS HUESOS

- ☐ 1) Conocimiento de los Huesos
- ☐ 2) Arreglar Fractura Leve
- ☐ 3) Arreglar Cartilago
- ☐ 4) Arreglar Fractura Grave
- ☐ 5) Preservación de Extremidades ± *
- ☐ 6) Arreglar Cráneo
- ☐ 7) Arreglar Articulación
- ☐ 8) Arreglar Fractura Leve Verdadera
- ☐ 9) Unir ± *
- ☐ 10) Arreglar Cartilago Verdadero
- ☐ 11) Arreglar Fractura Grave Verd.
- ☐ 12) Arreglar Cráneo Verdadera
- ☐ 13) Transplante de Hueso
- ☐ 14) Arreglar Rotura
- ☐ 15) Arreglar Articulación Verdadera
- ☐ 16)
- ☐ 17) Transplante de Hueso Rápido
- ☐ 18) Arreglar Rotura Rápida
- ☐ 19)
- ☐ 20) Unir Verdadero ± *
- ☐ 25) Regeneración del Cartilago
- ☐ 30) Regeneración de los Huesos
- ☐ 50) Regeneración del Esqueleto

PRÓTESIS

- ☐ 1) Dimensiones
- ☐ 2) Moldear Madera
- ☐ 3) Encajar Madera
- ☐ 4) Animar I
- ☐ 5) Moldear Vidrio
- ☐ 6) Encajar Vidrio
- ☐ 7) Animar II
- ☐ 8) Moldear Metal Normal
- ☐ 9) Encajar Metal Normal
- ☐ 10) Carne Artificial
- ☐ 11) Animar III
- ☐ 12)
- ☐ 13) Encajar Materiales Mágicos
- ☐ 14)
- ☐ 15) Animar IV
- ☐ 16)
- ☐ 17) Animar V
- ☐ 18)
- ☐ 19) Animar VI
- ☐ 20) Carne Artificial Verdadera
- ☐ 25) Animar VII
- ☐ 30) Animar VIII
- ☐ 50) Animar Verdadero



LISTAS BÁSICAS DE MENTALISTA



ATAQUE MENTAL

- ☐ 1) Sacudidas I
- ☐ 2) Titubeo
- ☐ 3) Sufrimiento Leve
- ☐ 4) Descarga A
- ☐ 5) Sacudidas III
- ☐ 6)
- ☐ 7) Paralizar I
- ☐ 8) Descarga B
- ☐ 9) Sufrimiento Grave
- ☐ 10) Grito Mental I *
- ☐ 11) Sacudidas V
- ☐ 12) Paralizar III
- ☐ 13) Descarga C
- ☐ 14)
- ☐ 15) Grito Mental II *
- ☐ 16) Descarga D
- ☐ 17) Paralizar V
- ☐ 18) Sacudidas X
- ☐ 19) Grito Mental III *
- ☐ 20) Descarga E
- ☐ 25) Gran Grito *
- ☐ 30) Grito Mental Verdadero *
- ☐ 50) Grito Verdadero *

FUSIÓN MENTAL

- ☐ 1) Empatía
- ☐ 2) Leer Emociones
- ☐ 3) Fusión de Mentalistas
- ☐ 4) Enfocar Fusión
- ☐ 5) Pensamientos
- ☐ 6) Fusión Mental I
- ☐ 7) Preparar Fusión
- ☐ 8) Fusión Mental II
- ☐ 9)
- ☐ 10) Pensamientos Profundos
- ☐ 11) Fusión Disponible *
- ☐ 12)
- ☐ 13) Intercambio de Mentes
- ☐ 14)
- ☐ 15) Exploración Mental
- ☐ 16)
- ☐ 17)
- ☐ 18) Fusión Mental Verdadera
- ☐ 19)
- ☐ 20) Sondeo Mental
- ☐ 25) Intercambio de Mentes Verdadero
- ☐ 30) Robo de Pensamientos
- ☐ 50) Fusión Disponible Verdadera *

CONTROL DE LOS SENTIDOS

- ☐ 1) Distracción
- ☐ 2) Entumecer
- ☐ 3) Visión Borrosa
- ☐ 4) Control de los Sentidos Menor
- ☐ 5) Ataque Sonoro
- ☐ 6) Control Sonoro
- ☐ 7) Pifiar
- ☐ 8) Control Visual
- ☐ 9) Ataque Visual
- ☐ 10) Aturdir Nervio
- ☐ 11) Alucinación
- ☐ 12) Alucinación Vituperante
- ☐ 13) Control de los Sentidos II
- ☐ 14)
- ☐ 15) Sobrecarga Sensorial
- ☐ 16) Control de los Sentidos III
- ☐ 17)
- ☐ 18) Control de los Sentidos IV
- ☐ 19) Pérdida Sensorial
- ☐ 20) Control de los Sentidos V
- ☐ 25) Control a Distancia
- ☐ 30) Control de los Sentidos Verdadero
- ☐ 50) Mundo Privado

PRESENCIA

- ☐ 1) Presencia • *
- ☐ 2) Sentir I *
- ☐ 3) Reservar Mente *
- ☐ 4) Transferir Mente Reservada
- ☐ 5) Sentir III *
- ☐ 6) Impronta Mental
- ☐ 7) Descubrir I
- ☐ 8) Dirección I
- ☐ 9) Presencia Verdadera *
- ☐ 10) Conciencia *
- ☐ 11) Dirección II
- ☐ 12) Sentir a Distancia *
- ☐ 13) Sentir V *
- ☐ 14) Sentir Masivo *
- ☐ 15) Impronta Mental Verdadera *
- ☐ 16)
- ☐ 17)
- ☐ 18) Descubrir II
- ☐ 19) Sentir X *
- ☐ 20) Conciencia Verdadera *
- ☐ 25) Descubrir III
- ☐ 30) Dirección Verdadera
- ☐ 50) Descubrir Verdadero

CONTROL MENTAL

- ☐ 1) Pregunta
- ☐ 2) Dormir
- ☐ 3) Encantar Semejante
- ☐ 4) Calmar
- ☐ 5) Confusión
- ☐ 6) Miedo
- ☐ 7) Sugestión
- ☐ 8) Retener Semejante
- ☐ 9) Emociones
- ☐ 10) Dominar Semejante
- ☐ 11) Coma
- ☐ 12) Encantar Verdadero
- ☐ 13)
- ☐ 14) Retener Verdadero
- ☐ 15) Mandato
- ☐ 16) Retener Semejante Verdadero
- ☐ 17)
- ☐ 18) Fracturar la Mente
- ☐ 19)
- ☐ 20) Dormir Verdadero
- ☐ 25) Mandato Verdadero
- ☐ 30) Control Mental Verdadero
- ☐ 50) Maestría Mental

TELEPATÍA

- ☐ 1) Idioma del Mentalista *
- ☐ 2) Preparar Mente I
- ☐ 3) Idioma Mental I *
- ☐ 4) Enfocar Mente
- ☐ 5) Preparar Mente II
- ☐ 6) Idioma Mental II *
- ☐ 7)
- ☐ 8) Preparar Mente III
- ☐ 9) Telepatía I *
- ☐ 10) Idioma Mental III *
- ☐ 11) Preparar Mente IV
- ☐ 12) Telepatía II *
- ☐ 13) Idioma de Amigos I *
- ☐ 14) Preparar Mente V
- ☐ 15) Telepatía III *
- ☐ 16) Idioma en Espera *
- ☐ 17) Preparar Mente Verdadero
- ☐ 18) Idioma Mental IV *
- ☐ 19) Idioma de Amigos II *
- ☐ 20) Telepatía Verdadera *
- ☐ 25) Idioma Mental Verdadero *
- ☐ 30) Telepatía en Espera *
- ☐ 50) Telepatía Lejana *

LISTAS BÁSICAS DE BARDO

AMPLIFICACIÓN DEL SONIDO

- ☐ 1) Susurro Prolongado I
- ☐ 2) Amplificar II
- ☐ 3) Amplificar Canción II *
- ☐ 4) Canción II *
- ☐ 5) Susurro Prolongado III
- ☐ 6) Amplificar V
- ☐ 7) Gran Canción I *
- ☐ 8) Amplificar Canción III *
- ☐ 9) Susurro Prolongado V
- ☐ 10) Canción III *
- ☐ 11) Canción Silenciosa *
- ☐ 12) Amplificar Canción IV *
- ☐ 13) Susurro Prolongado X
- ☐ 14) Canción V *
- ☐ 15) Gran Canción V *
- ☐ 16) Amplificar Canción V *
- ☐ 17) Susurro Prolongado Verdadero
- ☐ 18) Canción X *
- ☐ 19)
- ☐ 20) Amplificar Canción VII *
- ☐ 25) Gran Canción Verdadera *
- ☐ 30) Amplificar Canción X *
- ☐ 50) Maestría de la Canción *

CONTROL DEL SONIDO

- ☐ 1) Acallar I
- ☐ 2) Ley del Sonido I
- ☐ 3)
- ☐ 4) Silenciar I
- ☐ 5) Ley del Sonido II
- ☐ 6) Sonido Repentino
- ☐ 7) Ensordecer
- ☐ 8) Grietas
- ☐ 9)
- ☐ 10) Silenciar III
- ☐ 11) Ley del Sonido III
- ☐ 12)
- ☐ 13) Estallido
- ☐ 14) Sonido en Espera
- ☐ 15) Ley del Sonido IV
- ☐ 16) Sonido Repentino a Distancia
- ☐ 17)
- ☐ 18) Canción Mental *
- ☐ 19)
- ☐ 20) Herrumbre
- ☐ 25) Silenciar Verdadero
- ☐ 30) Canción Mental Verdadera *
- ☐ 50) Ley del Sonido Verdadera

CANCIONES DE CONTROL

SABERES

- ☐ 1) Canción Tranquilizante
- ☐ 2) Canción Paralizante
- ☐ 3) Canción Aturdidora
- ☐ 4)
- ☐ 5) Canción del Sueño
- ☐ 6) Canción de Encantamiento
- ☐ 7) Canción del Miedo
- ☐ 8) Canción Tranquilizante Verdadera
- ☐ 9) Canción Aturdidora Verdadera
- ☐ 10) Canción del Olvido
- ☐ 11) Canción de Encantamiento Verd.
- ☐ 12) Canción del Pánico
- ☐ 13) Canción de Maestría
- ☐ 14)
- ☐ 15) Canción del Sueño Verdadera
- ☐ 16)
- ☐ 17) Canción del Pánico Verdadera
- ☐ 18)
- ☐ 19) Canción de Búsqueda
- ☐ 20) Canción Verdadera
- ☐ 25) Canción de Maestría Verdadera
- ☐ 30) Canción de Coma
- ☐ 50) Canción Exterminadora

- ☐ 1) Memoria
- ☐ 2) Aprender Idioma II
- ☐ 3) Conocimiento de los Idiomas
- ☐ 4) Conocimiento de la Mente I
- ☐ 5) Estudio II
- ☐ 6)
- ☐ 7) Aprender Idioma III
- ☐ 8) Conocimiento de la Mente III
- ☐ 9)
- ☐ 10) Estudio III
- ☐ 11) Origen del Párrafo
- ☐ 12) Aprender Idioma IV
- ☐ 13) Conocimiento de la Mente V
- ☐ 14)
- ☐ 15) Estudio V
- ☐ 16)
- ☐ 17) Estudio X
- ☐ 18) Conocimiento de la Mente VII
- ☐ 19)
- ☐ 20) Estudio Verdadero
- ☐ 25) Aprender Idioma V
- ☐ 30) Conocimiento de la Mente Verd.
- ☐ 50) Aprender Idioma Verdadero

CONOCIMIENTO DE LOS OBJETOS

SENDAS DE LA DIVERSIÓN

- ☐ 1) Tasar Joyas y Metales
- ☐ 2) Tasar Objeto
- ☐ 3) Detectar Poder
- ☐ 4) Analizar Objeto I
- ☐ 5) Tasar Verdadero
- ☐ 6) Trascendencia
- ☐ 7) Analizar Objeto II
- ☐ 8) Orígenes
- ☐ 9) Visión del Objeto
- ☐ 10) Analizar Objeto III
- ☐ 11) Detectar Maldición
- ☐ 12)
- ☐ 13) Trascendencia Verdadera
- ☐ 14)
- ☐ 15) Analizar Objeto IV
- ☐ 16) Conocimiento de la Muerte
- ☐ 17) Visión del Objeto Verdadera
- ☐ 18) Analizar Objeto V
- ☐ 19)
- ☐ 20) Analizar Objeto VI
- ☐ 25) Orígenes Verdadero
- ☐ 30) Analizar Objeto VII
- ☐ 50) Analizar Objeto Verdadero

- ☐ 1) Foco de Luz
- ☐ 2) Luz Tenue
- ☐ 3) Silencio
- ☐ 4) Fanfarria
- ☐ 5) Exhibición I
- ☐ 6) Prestidigitación
- ☐ 7) Cautivar I
- ☐ 8) Bolsillos Ocultos
- ☐ 9) Espectáculo de Luces
- ☐ 10) Exhibición II
- ☐ 11) Música
- ☐ 12) Cautivar V
- ☐ 13) Voluntario de la Audiencia
- ☐ 14) Asistente Encantadora
- ☐ 15) Exhibición III
- ☐ 16) Orquesta
- ☐ 17) Cautivar X
- ☐ 18) Desaparición
- ☐ 19)
- ☐ 20) Exhibición IV
- ☐ 25) Cautivar Masivo
- ☐ 30) Desaparición Verdadera
- ☐ 50) Exhibición Verdadera

LISTAS BÁSICAS DE MAGENTE

ESCABULLIRSE

- ☐ 1) Conocimiento de Cerraduras
- ☐ 2) Abrir I
- ☐ 3) Quitar Mordaza
- ☐ 4) Teletransportar Objeto I
- ☐ 5) Abrir II
- ☐ 6) Desatar
- ☐ 7) Puerta Prolongada Menor
- ☐ 8) Abrir III
- ☐ 9) Descerrajar
- ☐ 10) Salir I
- ☐ 11) Traspasar
- ☐ 12) Puerta Prolongada de Objetos I
- ☐ 13) Abrir IV
- ☐ 14) Puerta Prolongada I
- ☐ 15) Descerrajar Verdadero
- ☐ 16) Salir II
- ☐ 17)
- ☐ 18) Aplanar
- ☐ 19) Puerta Prolongada II
- ☐ 20) Traspasar Verdadero
- ☐ 25) Portal
- ☐ 30) Abrir Verdadero
- ☐ 50) Teletransportar I

MAESTRÍA DEL ASESINATO

- ☐ 1) Ocultar Objeto I
- ☐ 2) Estudio de la Culpa
- ☐ 3) Ataque Certero I
- ☐ 4) Emboscada Abierta I
- ☐ 5) Apuntar I
- ☐ 6) Crear Evidencia I
- ☐ 7) Ocultar Objeto II
- ☐ 8) Ataque Certero II
- ☐ 9) Emboscada Abierta II
- ☐ 10) Apuntar II
- ☐ 11) Reacciones Felinas *
- ☐ 12) Crear Evidencia II
- ☐ 13) Ataque Certero III
- ☐ 14) Emboscada Abierta III
- ☐ 15) Apuntar III
- ☐ 16) Ocultar Objeto Verdadero
- ☐ 17) Estudio de la Víctima
- ☐ 18) Crear Evidencia III
- ☐ 19) Ataque Certero Verdadero
- ☐ 20) Ataque Exterminador
- ☐ 25) Emboscada Abierta Verdadera
- ☐ 30) Apuntar Verdadero
- ☐ 50) Ataque Exterminador Verdadero

MAESTRÍA DE LOS DISFRACES

RECOPIRAR SECRETOS

- ☐ 1) Estudio del Disfraz
- ☐ 2) Encanto Leve
- ☐ 3) Aspectos I
- ☐ 4) Asesino en sombras
- ☐ 5) Distorsión Racial •
- ☐ 6) Aspectos II
- ☐ 7) Disfraz I
- ☐ 8) Asesino Desconocido
- ☐ 9) Aspectos III
- ☐ 10) Disfraz II
- ☐ 11) Distorsión de Profesión •
- ☐ 12) Idioma Mental
- ☐ 13) Disfraz III
- ☐ 14) Aspectos V
- ☐ 15) Distorsión del Poder •
- ☐ 16) Disfraz IV
- ☐ 17) Quitar Presencia
- ☐ 18) Falso Asesino
- ☐ 19) Disfraz V
- ☐ 20) Distorsión •
- ☐ 25) Indetectable
- ☐ 30) Distorsión Verdadera •
- ☐ 50) Maestría de los Disfraces

- ☐ 1) Copiar I
- ☐ 2) Escuchar
- ☐ 3) Duplicar I
- ☐ 4) Señalizar
- ☐ 5) Copiar II
- ☐ 6) Sentido Lejano I
- ☐ 7) Localizar Evidencia I
- ☐ 8) Observar
- ☐ 9) Duplicar II
- ☐ 10) Copiar III
- ☐ 11) Sentido Lejano II
- ☐ 12) Visión en la Madera
- ☐ 13) Localizar Evidencia II
- ☐ 14) Duplicar III
- ☐ 15) Copiar IV
- ☐ 16) Sentido Lejano Mayor I
- ☐ 17) Visión en la Piedra
- ☐ 18) Localizar Evidencia III
- ☐ 19) Sentido Lejano Mayor II
- ☐ 20) Visión en el Hierro
- ☐ 25) Sentido Lejano Prolongado I
- ☐ 30) Copiar V
- ☐ 50) Copiar Verdadero

MAESTRÍA DE LOS VENENOS

REDIRECCIONES

- ☐ 1) Conocimiento de los Venenos
- ☐ 2) Resistencia al Veneno I
- ☐ 3) Aplicar Veneno I
- ☐ 4) Preparar Veneno I
- ☐ 5) Analizar Veneno
- ☐ 6) Retardar Veneno *
- ☐ 7) Transferir Veneno I
- ☐ 8) Aplicar Veneno II
- ☐ 9) Neutralizar Veneno
- ☐ 10) Preparar Veneno X
- ☐ 11) Veneno Líquido
- ☐ 12) Aplicar Veneno III
- ☐ 13) Neutralizar Veneno Verdadero
- ☐ 14) Transferir Veneno II
- ☐ 15) Toque Venenoso
- ☐ 16) Preparar Veneno Verdadero
- ☐ 17) Aplicar Veneno IV
- ☐ 18) Veneno por Contacto
- ☐ 19) Transferir Veneno III
- ☐ 20) Aliento Venenoso
- ☐ 25) Resplandor Venenoso
- ☐ 30) Nube Venenosa
- ☐ 50) Visión Venenosa

- ☐ 1) Credenciales Falsas
- ☐ 2) Inadvertido I
- ☐ 3) Testigo Presencial III
- ☐ 4) Ocultación III
- ☐ 5) Desorientación I
- ☐ 6) Inadvertido II
- ☐ 7) Ocultación V
- ☐ 8) Testigo Presencial V
- ☐ 9) Esfera de Ocultación I
- ☐ 10) Desorientación III
- ☐ 11) Ocultación X
- ☐ 12) Desplazar I
- ☐ 13) Testigo Presencial X
- ☐ 14) Esfera de Ocultación II
- ☐ 15) Desorientación V
- ☐ 16) Ocultación XX
- ☐ 17)
- ☐ 18) Testigo Presencial Masivo
- ☐ 19) Esfera de Ocultación III
- ☐ 20) Desorientación Verdadera
- ☐ 25) Desplazar II
- ☐ 30) Ocultación Verdadera
- ☐ 50) Testigo Presencial Verdadero

LISTAS BÁSICAS DE SANADOR

PURIFICAR	SENDAS DE LOS HUESOS
☐ 1) Transferir ☐ 2) Purificar Enfermedad ☐ 3) Purificar Veneno ☐ 4) Preservación Propia ☐ 5) Facilitar Adicción I ☐ 6) Curación de Adicción I ☐ 7) Facilitar Adicción II ☐ 8) Curación de Adicción II ☐ 9) ☐ 10) Curación de Enfermedad Mental ☐ 11) Curación de Adicción III ☐ 12) Transferir a Distancia ☐ 13) Curación de Enfermedad ☐ 14) Curación de Adicción IV ☐ 15) Curación de Veneno ☐ 16) Quitar Psicosis ☐ 17) Curación de Adicción V ☐ 18) ☐ 19) Curación de Enferm. Mental Verd. ☐ 20) Curación de Adicción X ☐ 25) Curación de Adicción Dominada ☐ 30) Curación de Adicción Verdadera ☐ 50) Maestría de la Adicción	☐ 1) Arreglar Fractura Leve ☐ 2) Arreglar Cartílago ☐ 3) Arreglar Fractura Grave ☐ 4) Arreglar Cráneo ☐ 5) Arreglar Articulación ☐ 6) Arreglar Fractura Leve Verdadera ☐ 7) Unir ‡ * ☐ 8) Arreglar Cartílago Verdadero ☐ 9) Arreglar Fractura Grave Verd. ☐ 10) Arreglar Cráneo Verdadero ☐ 11) Arreglar Articulación Verdadera ☐ 12) Arreglar Rotura ☐ 13) Regeneración del Cartílago ☐ 14) Regeneración de los Huesos ☐ 15) Unir Verdadero ‡ * ☐ 16) Arreglar Rotura Rápida ☐ 17) Regen. del Cartílago Rápido ☐ 18) Regeneración del Cráneo ☐ 19) Regen. de los Huesos Rápido ☐ 20) Arreglar Rotura Verdadera ☐ 25) Regeneración del Cartílago Verd. ☐ 30) Regen. de los Huesos Verdadero ☐ 50) Regen. del Esqueleto Verd.
SENDAS DE LA SANGRE	SENDAS DE LOS MÚSCULOS
☐ 1) Coagulación I ☐ 2) Cerrar Corte I ☐ 3) Arreglar Vaso Sanguíneo Menor ☐ 4) Coagulación V ☐ 5) Cerrar Corte III ☐ 6) Arreglar Vaso Sanguíneo I ☐ 7) Unir ‡ * ☐ 8) ☐ 9) Coagulación Masiva ☐ 10) Cerrar Corte Masivo ☐ 11) Coagular ☐ 12) ☐ 13) Arreglar Vaso Sanguíneo III ☐ 14) ☐ 15) Unir Verdadero ‡ * ☐ 16) ☐ 17) Arreglar Vaso Sanguíneo V ☐ 18) ☐ 19) Coagular Verdadero ☐ 20) Regulación * ☐ 25) Sangre Nueva ☐ 30) Curación de Enferm. de la Sangre ☐ 50) Arreglar Sangre Verdadero	☐ 1) Arreglar Torcedura ☐ 2) Arreglar Músculo I ☐ 3) Arreglar Tendón I ☐ 4) Arreglar Músculo III ☐ 5) Arreglar Tendón III ☐ 6) ☐ 7) Unir ‡ * ☐ 8) Arreglar Músculo Verdadero ☐ 9) Arreglar Tendón Verdadero ☐ 10) ☐ 11) Arreglar Músculo Masivo ☐ 12) Regeneración de los Músculos ☐ 13) Arreglar Tendón Masivo ☐ 14) Regeneración de los Tendones ☐ 15) Unir Verdadero ‡ * ☐ 16) ☐ 17) Regen. de los Músculos Rápido ☐ 18) ☐ 19) Regen. de los Tendones Rápido ☐ 20) Regeneración Verdadera ☐ 25) Regen. de los Músculos Total ☐ 30) Regen. de los Tendones Total ☐ 50) Arreglar Masivo Verdadero
SENDAS DE LAS SUPERFICIES	SENDAS DE LOS ÓRGANOS
☐ 1) Curar I ☐ 2) Alivio de Quemadura/Congelación I ☐ 3) Alivio del Aturdimiento I * ☐ 4) Regenerar I * ☐ 5) Alivio de Quemadura/Congelación II ☐ 6) Despertar ☐ 7) Curar V ☐ 8) Alivio de Quemadura/Congelación III ☐ 9) Alivio del Aturdimiento III * ☐ 10) Regenerar II * ☐ 11) Alivio de Quemadura/Congelación V ☐ 12) Curar X ☐ 13) Alivio del Aturdimiento V * ☐ 14) ☐ 15) Regenerar III * ☐ 16) ☐ 17) Curar XV ☐ 18) ☐ 19) Alivio del Aturdimiento X * ☐ 20) Curar XX ☐ 25) Curar Verdadero ☐ 30) Alivio de Quem./Cong. Verd. ☐ 50) Alivio del Aturdimiento Verdadero	☐ 1) Arreglar Daño Nasal ☐ 2) Arreglar Nervio Menor ☐ 3) Arreglar Daño Leve en Oído ☐ 4) Arreglar Daño Leve en Ojo ☐ 5) Arreglar Nervio Principal ☐ 6) Arreglar Daño Grave en Oído ☐ 7) Unir ‡ * ☐ 8) Arreglar Daño Grave en Ojo ☐ 9) Arreglar Nervio Menor Verdadero ☐ 10) Arreglar Órgano ☐ 11) ☐ 12) Curación de la Parálisis ☐ 13) Regen. de los Nervios Masivo ☐ 14) Arreglar Nervio Principal Verd. ☐ 15) Unir Verdadero ‡ * ☐ 16) ☐ 17) Curación de la Parálisis Rápido ☐ 18) Reg. de los Nervios Mas. Rápido ☐ 19) ☐ 20) Arreglar Cerebro ☐ 25) Regeneración de Órgano ☐ 30) Curación de la Parálisis Verd. ☐ 50) Reunir

LISTAS BÁSICAS DE MÍSTICO

ALTERACIÓN DE LOS GASES	CAMBIO MÍSTICO
☐ 1) Condensación ☐ 2) Muro de Aire ☐ 3) Niebla II ☐ 4) Vacío A ☐ 5) Detener Aire I ☐ 6) Niebla X ☐ 7) Muro de Aire Verdadero ☐ 8) Rayo Igneo I ☐ 9) Vacío B ☐ 10) Detener Aire V ☐ 11) Niebla XXX ☐ 12) Gas en Aire ☐ 13) Vacío C ☐ 14) Oxigenación ☐ 15) Torbellino ☐ 16) Rayo Igneo III ☐ 17) Vacío D ☐ 18) ☐ 19) Invertir los Vientos ☐ 20) Niebla Verdadera ☐ 25) Vacío E ☐ 30) Moldear las Nubes ☐ 50) Transmutación	☐ 1) Estudio de la Forma ☐ 2) Cambio de Apariencia Verdadera ☐ 3) Metamorfosis ☐ 4) Distorsión Racial • ☐ 5) Agrandar ☐ 6) Encoger ☐ 7) Distorsión de Profesión • ☐ 8) Respiración Cambiante ☐ 9) Cambio ☐ 10) Idioma Místico ☐ 11) Distorsión del Poder • ☐ 12) Suplantación ☐ 13) Quitar Presencia ☐ 14) Distorsión ☐ 15) Alteración ☐ 16) Gran Metamorfosis ☐ 17) ☐ 18) Gran Cambio ☐ 19) Distorsión Verdadera ☐ 20) Gran Suplantación ☐ 25) Suplantación Verdadera ☐ 30) Presencia Sagrada ☐ 50) Inmersión
ALTERACIÓN DE LOS LÍQUIDOS	ESCONDERSE
☐ 1) Hervir/Helar Agua ☐ 2) Desalinizar/Depurar Agua ☐ 3) Evaporar Agua ☐ 4) Muro de Agua ☐ 5) Rayo de Agua I ☐ 6) Pasillo de Agua I ☐ 7) Convocar la Lluvia ☐ 8) Calmar Aguas ☐ 9) Ola ☐ 10) Muro de Agua Verdadero ☐ 11) Pasillo de Agua III ☐ 12) Líquido en Agua ☐ 13) Remolino ☐ 14) Túnel de Agua ☐ 15) Calmar Aguas Verdadero ☐ 16) Dirigir Corrientes ☐ 17) Burbuja de Agua ☐ 18) Rayo de Agua III ☐ 19) ☐ 20) Pasillo de Agua Verdadero ☐ 25) Túnel de Agua Verdadero ☐ 30) Desviar Corriente ☐ 50) Transmutación	☐ 1) Difuminar * ☐ 2) Inadvertido ☐ 3) Sombra ☐ 4) Silenciar ☐ 5) Invisibilidad I ☐ 6) Invisibilidad II ☐ 7) Pantalla ☐ 8) Desplazar I ☐ 9) Invisibilidad Mejorada ☐ 10) Sombra Mística ☐ 11) Esfera de Invisibilidad I ☐ 12) Desplazar II ☐ 13) Aplanar ☐ 14) Fusión ☐ 15) Quitar Presencia ☐ 16) Desplazar III ☐ 17) Traspasar ☐ 18) ☐ 19) Gran Fusión ☐ 20) Desplazar IV ☐ 25) Indetectable ☐ 30) Desplazar V ☐ 50) Esconderse Verdadero
ALTERACIÓN DE LOS SÓLIDOS	SENDAS DE LA CONFUSIÓN
☐ 1) Calentar Sólido ☐ 2) Caldear Sólido I ☐ 3) Enfriar Sólido ☐ 4) Invocar Grietas ☐ 5) Puerta ☐ 6) Combustión de Madera ☐ 7) ☐ 8) Caldear Sólido II ☐ 9) Helar Sólido ☐ 10) Muro de Hielo ☐ 11) Puerta Sólida I ☐ 12) Piedra en Tierra y en Barro ☐ 13) Romper ☐ 14) Puerta Sólida II ☐ 15) Moldear Sólido ☐ 16) Romper Sólido ☐ 17) Eliminar Piedra ☐ 18) ☐ 19) Eliminar Metal ☐ 20) Túnel Sólido ☐ 25) Puerta Sólida Verdadera ☐ 30) Túnel Sólido Verdadero ☐ 50) Transmutación	☐ 1) Distracción ☐ 2) Confusión ☐ 3) Visión Borrosa ☐ 4) Miedo ☐ 5) Paso en Falso ☐ 6) Pifiar ☐ 7) Alucinación ☐ 8) Voltear ☐ 9) Alteración del Arma ☐ 10) Espejismos ☐ 11) Cegar ☐ 12) Cambio de Posición ☐ 13) Distracción Masiva ☐ 14) Palabra de Miedo * ☐ 15) Amnesia ☐ 16) Grito de Confusión * ☐ 17) Desconcierto Prolongado ☐ 18) Grito de Miedo * ☐ 19) ☐ 20) Desconcierto Dominado ☐ 25) Amnesia Verdadera ☐ 30) Realidad Paralela ☐ 50) Desconcierto Verdadero

LISTAS DE MENTALISMO MALIGNO

DOMINACIÓN DE LA MENTE

- ☐ 1) Distracción Mental
- ☐ 2) Cerrojo Mental
- ☐ 3) Invasión de la Mente
- ☐ 4)
- ☐ 5) Posesión Demoníaca I
- ☐ 6) Transferencia
- ☐ 7)
- ☐ 8) Dominación
- ☐ 9)
- ☐ 10) Posesión Demoníaca II
- ☐ 11) Esclavo Mental
- ☐ 12)
- ☐ 13) Destierro
- ☐ 14)
- ☐ 15) Posesión Demoníaca III
- ☐ 16) Dominación en Espera
- ☐ 17)
- ☐ 18) Dominación en Espera Verdadera
- ☐ 19) Posesión Demoníaca IV
- ☐ 20) Esclavo Mental Verdadero
- ☐ 25) Posesión Demoníaca V
- ☐ 30) Transferencia Verdadera
- ☐ 50) Destierro Verdadero

ILUSIONES MENTALES

- ☐ 1) Confundir Texto
- ☐ 2) Hipocondría
- ☐ 3) Falso Sentido I
- ☐ 4) Desorientación I
- ☐ 5) Fantasma Mínimo
- ☐ 6) Sueño de Vigilia I
- ☐ 7) Identidad Errónea I
- ☐ 8) Desorientación III
- ☐ 9) Falso Sentido II
- ☐ 10) Fantasma Menor
- ☐ 11) Sueño de Vigilia II
- ☐ 12) Desorientación V
- ☐ 13) Falso Sentido III
- ☐ 14) Identidad Errónea II
- ☐ 15) Fantasma Mayor
- ☐ 16) Falso Sentido IV
- ☐ 17) Desorientación VII
- ☐ 18) Sueño de Vigilia III
- ☐ 19) Falso Sentido V
- ☐ 20) Fantasma Verdadero
- ☐ 25) Desorientación Verdadera
- ☐ 30) Identidad Errónea Verdadera
- ☐ 50) Sueño de Vigilia Verdadero

ENFERMEDADES MENTALES

- ☐ 1) Insomnio
- ☐ 2) Neurosis
- ☐ 3) Culpabilidad
- ☐ 4) Paranoia
- ☐ 5) Pánico
- ☐ 6) Fobia
- ☐ 7) Alucinación
- ☐ 8) Esquizofrenia
- ☐ 9) Psicosis
- ☐ 10) Catatonia
- ☐ 11) Insomnio Verdadero
- ☐ 12) Neurosis Verdadera
- ☐ 13) Culpabilidad Verdadera
- ☐ 14)
- ☐ 15) Paranoia Grave
- ☐ 16)
- ☐ 17) Paranoia Verdadera
- ☐ 18) Alucinación Verdadera
- ☐ 19) Psicosis Verdadera
- ☐ 20) Esquizofrenia Verdadera
- ☐ 25) Personalidades Múltiples
- ☐ 30) Catatonia Verdadera
- ☐ 50) Enfermedad Mental Verdadera

MUERTE DE LA MENTE

- ☐ 1) Bloqueo Mental I
- ☐ 2) Olvidar I
- ☐ 3) Mente en Blanco I
- ☐ 4)
- ☐ 5) Olvidar X
- ☐ 6) Bloqueo Mental II
- ☐ 7) Mente en blanco III
- ☐ 8)
- ☐ 9) Olvidar Dominado
- ☐ 10) Muerte de la Mente I
- ☐ 11) Pérdida de Experiencia I
- ☐ 12) Bloqueo Mental Verdadero
- ☐ 13) Mente en Blanco V
- ☐ 14) Olvidar Verdadero
- ☐ 15) Muerte de la Mente II
- ☐ 16)
- ☐ 17) Muerte de la Mente III
- ☐ 18) Mente en Blanco X
- ☐ 19) Pérdida de Experiencia II
- ☐ 20) Muerte de la Mente V
- ☐ 25) Pérdida de Experiencia III
- ☐ 30) Muerte de la Mente X
- ☐ 50) Mente en Blanco Verdadera

EROSIÓN DE LA MENTE

- ☐ 1) Mente Embotada I
- ☐ 2) Encandilar
- ☐ 3) Fuga de Poder I
- ☐ 4) Mente Embotada II
- ☐ 5) Erosión de la Mente I
- ☐ 6) Fuga de Poder II
- ☐ 7) Mente Embotada III
- ☐ 8) Fuga de Poder III
- ☐ 9) Mente Embotada IV
- ☐ 10) Erosión de la Mente II
- ☐ 11) Fuga de Poder IV
- ☐ 12) Mente Embotada V
- ☐ 13) Fuga de Poder V
- ☐ 14) Mente Embotada VI
- ☐ 15) Erosión de la Mente III
- ☐ 16) Fuga de Poder VI
- ☐ 17)
- ☐ 18) Erosión de la Mente IV
- ☐ 19) Fuga de Poder VII
- ☐ 20) Mente Embotada VIII
- ☐ 25) Mente Embotada X
- ☐ 30) Erosión de la Mente V
- ☐ 50) Erosión de la Mente Verdadera

SUBVERSIÓN DE LA MENTE

- ☐ 1) Suspiciacia
- ☐ 2) Subversión del Rasgo I
- ☐ 3) Mentir
- ☐ 4) Subversión del Rasgo II
- ☐ 5) Hacer Trampas
- ☐ 6) Vandalismo
- ☐ 7) Robar
- ☐ 8) Subversión del Rasgo III
- ☐ 9) Pirómano
- ☐ 10) Robar con Violencia
- ☐ 11) Subversión del Rasgo V
- ☐ 12) Subversión de Rasgo al Azar I
- ☐ 13) Asalto
- ☐ 14) Incendio Premeditado
- ☐ 15) Subversión del Rasgo VII
- ☐ 16) Subversión de Rasgo al Azar II
- ☐ 17) Mutilación
- ☐ 18) Subversión del Rasgo X
- ☐ 19) Subversión de Rasgo al Azar III
- ☐ 20) Homicidio
- ☐ 25) Asesinato
- ☐ 30) Subversión del Rasgo Verdadero
- ☐ 50) Suicidio

LISTA DE HECHIZOS DE MENTALISMO

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1					
☐ 2					
☐ 3					
☐ 4					
☐ 5					
☐ 6					
☐ 7					
☐ 8					
☐ 9					
☐ 10					
☐ 11					
☐ 12					
☐ 13					
☐ 14					
☐ 15					
☐ 16					
☐ 17					
☐ 18					
☐ 19					
☐ 20					
☐ 25					
☐ 30					
☐ 50					

[illegible]



12.1 CURANDERO



Los curanderos ayudan a aumentar los poderes de recuperación de otras personas. Son hechiceros puros de Mentalismo que se concentran en hechizos de curación de personas y animales. Sus hechizos básicos tratan con la curación específica de ciertas enfermedades y dolencias: órganos, sangre, músculos, huesos y puntos de daño.

Wolly examinó su trabajo. Definitivamente, esta sería su mejor pierna ortopédica. Shem se alegraría al saber que tendría pronto una pierna funcional.

Características Primarias: Presencia y Autodisciplina.

Listas de Hechizos de Curandero

El Curandero tiene seis listas básicas. Las descripciones completas de todos los hechizos de estas listas están en las páginas p.26-31. Por un coste de desarrollo algo mayor, puede desarrollar las listas de hechizos abiertas y cerradas de Mentalismo. Las descripciones completas de estas listas se encuentran en las páginas p.6-25. También puede desarrollar el resto de las listas pero a costa de una gran cantidad de puntos de desarrollo.

Maestría de la Sangre: Cura las hemorragias.

Maestría de los Huesos: Curación de una gran variedad de daño óseos.

Maestría de la Conmoción: Curación de daños menores (incluyendo puntos de daño).

Maestría de los Músculos: Cura diversos tipos de daño muscular (incluyen los tendones)

Maestría de los Órganos y los Nervios: Curación de varios tipos de daño en el sistema nervioso (incluyendo parálisis).

Prótesis: Creación y animación de miembros falsos.

Bonificaciones por Profesión

Autocontrol	+10	Grupo de Hechizos	+5
Conocimiento•Mágico	+5	Grupo de Percepción	+5
Desarrollo de PP	+5	Manipulación del Poder	+5
Desarrollo Físico	+10	Percepción del Poder	+5

Habilidades y Categorías de Habilidades

Armadura•Ligera	2/2/2	Conocimiento•Oscuro	3/7
Armadura•Media	4/4/4	Conocimiento•Técnico	2/6
Armadura•Pesada	5/5/5	Defensas Especiales	25
Armas•Categoría 1	6	Desarrollo de PP	4
Armas•Categoría 2	8	Exteriores•Animales	3
Armas•Categoría 3	15	Exteriores•Entorno	3
Armas•Categoría 4	20	Habilidad de D. Físico	12
Armas•Categoría 5	20	Hechizos Dirigidos	2/7
Armas•Categoría 6	20	Influencia	2/6
Armas•Categoría 7	20	Maniobras de Combate	14
Arte•Activo	2/5	Manipulación del Poder	4/10
Arte•Pasivo	2/5	Oficios	4/10
Artes Marciales•Barridos	3	Percepción•Búsqueda	3
Artes Marciales•Golpes	3	Percepción•Perspicacia	5
Ataques Especiales	12	Percepción•Sentidos	3/7
Atletismo•Gimnasia	3/9	Percepción del Poder	2/6
Atletismo•Potencia	6	Subterfugio•Ataque	15
Atletismo•Resistencia	3	Subterfugio•Mecánica	8
Autocontrol	3	Subterfugio•Sigilo	6
Ciencia, analítica Básica	1/4	Técnica/comercio•General	3/7
Ciencia/analítica Especializada	6/14	Técnica/comercio•Profesional	8
Comunicación	2/2/2	Técnica/comercio•Voc.	5/12
Conocimiento•General	1/3	Urbana	3
Conocimiento•Mágico	2/5		

Las categorías de armas son: A 2 Manos, Arrojadas, Artillería, Contundentes a 1 Mano, De Asta, De Filo a 1 Mano y Proyec-

tiles. El jugador debe asignar una de estas categorías a cada una de las categorías de armas de arriba.

Habilidades Comunes: Estabilización Adrenal, Manejo de Animales, Sentido del Tiempo, Usar Hierbas y a elección una de las siguientes habilidades: Cuidados Médicos, Cirugía o Partería.

Habilidades Profesionales: Escultura y Primeros Auxilios.

Habilidades Restringidas: Canalización.

Desarrollo de Hechizos

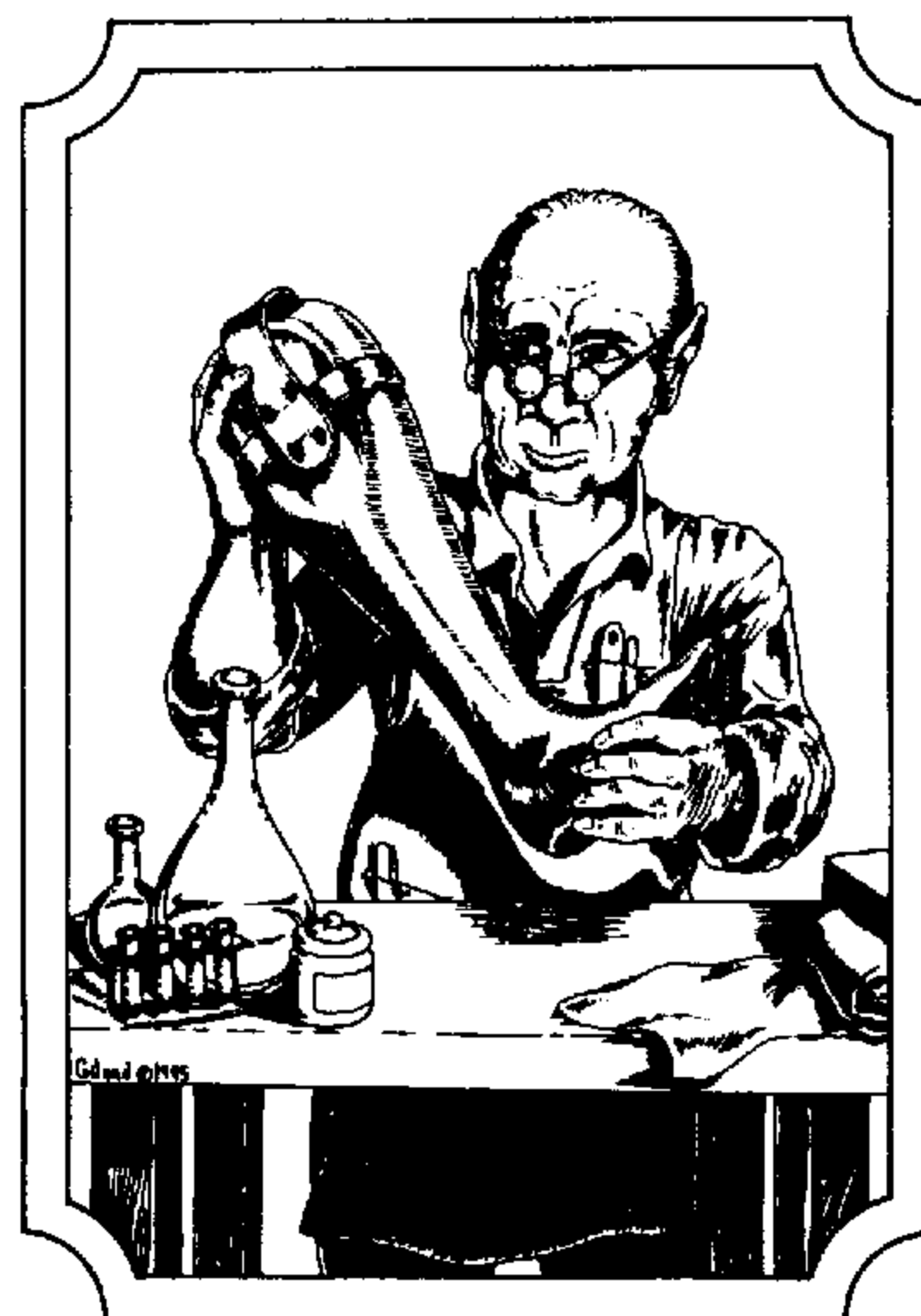
Lista Básica (todos)	3/3/3	Lista Cerrada (1-5)	4/4/4
Lista Abierta (6-10)	4/4/4	Lista Cerrada (6-10)	4/4/4
Lista Abierta (11-15)	4/4/4	Lista Cerrada (11-15)	4/4/4
Lista Abierta (16-20)	4/4/4	Lista Cerrada (16-20)	4/4/4
Lista Abierta (21+)	6/6/6	Lista Cerrada (21+)	4/4/4
Las primeras 5 listas desarrolladas en un nivel dado:			
Listas 6ª a 10ª desarrolladas en un nivel dado:			
Listas 11ª y más desarrolladas en un nivel dado:			
Para hechizos no mostrados, consulta la página 118.			

Opciones de Adiestramiento

Amigo de las Bestias	33	Expedicionario	29
Artesano	24	Experto en Armas	61
Artista Marcial	30	Explorador	30
Artista	26	Fanático Religioso †	25
Asesino	38	Filósofo	29
Aventurero	31	Guardia	28
Berserker	34	Guardián	32
Caballero	38	Herbolario	23
Cazador	35	Mago Principiante	26
Cortabolsas	33	Marino	23
Desvalijador	29	Mercader †	20
Detective	29	Mercenario	38
Diplomático	26	Sacerdote Chamánico	29
Doctor	23	Salteador	29
Erudito †	20	Soldado	30
Erudito Aventurero	28	Timador	28
Erudito Enclaustrado †	24	Trotamundos	30
Espía	35	Viajero	20

†: Típica

‡: No permitida



**Sección
12.0**

Profesiones





Sección

12.0

Profesiones



12.2 MENTALISTA



Los Mentalistas son hechiceros puros del reino del Mentalismo que se han concentrado en la magia que trata con la interacción de mentes. Sus hechizos básicos consisten en detección mental de la presencia, comunicación mental, control mental, ataque mental, fusión mental y control de los sentidos.

Johan levantó su copa para el brindis. El guante de su mano izquierda lo mantenía aparte del resto de los invitados del rey. Mucha gente lo miraba con curiosidad; casi ninguno de ellos entendía la delicada naturaleza de sus poderes mentales. Y así lo quería; cuanta menos gente supiera del consejero personal del rey, mucho mejor.

Características Primarias: Presencia y Autodisciplina

Listas de hechizos de mentalista

El Clérigo tiene seis listas básicas. Las descripciones completas de todos los hechizos de estas listas están en las páginas 32-37. Por un coste de desarrollo algo mayor, puede desarrollar listas de hechizos abiertas y cerradas de Mentalismo. Las descripciones completas de estas listas están en las páginas 6-25.

Ataque Mental: Atacar (atundir o dejar inconsciente) a un objetivo a través de la fuerza mental.

Control de los Sentidos: Afectar la información sensorial que recibe un objetivo.

Control Mental: Controlar la mente de un objetivo a través de la dominación de la mente.

Fusión Mental: Compartir pensamientos y procesos mentales con un objetivo.

Presencia: Averiguar información sobre un objetivo.

Telepatía: Comunicarse sin palabras.

Bonificaciones por Profesión

Autocontrol	+5	Grupo de Percepción	+5
Conocimiento•Mágico	+5	Influencia	+10
Desarrollo de PP	+5	Manipulación del Poder	+5
Desarrollo Físico	+5	Percepción del Poder	+5
Grupo de Hechizos	+5		

Habilidades y Categorías de Habilidades

Armadura•Ligera	4/4/4	Conocimiento•Oscuro	3/7
Armadura•Media	6/6/6	Conocimiento•Técnico	2/6
Armadura•Pesada	7/7/7	Defensas Especiales	25
Armas•Categoría 1	6	Desarrollo de PP	4
Armas•Categoría 2	8	Exteriores•Animales	3
Armas•Categoría 3	15	Exteriores•Entorno	3
Armas•Categoría 4	20	Habilidad de D. Físico	12
Armas•Categoría 5	20	Hechizos Dirigidos	2/6
Armas•Categoría 6	20	Influencia	2/6
Armas•Categoría 7	20	Maniobras de Combate	14
Arte•Activo	2/5	Manipulación del Poder	4/10
Arte•Pasivo	2/5	Oficios	4/10
Artes Marciales•Barridos	3	Percepción•Búsqueda	3
Artes Marciales•Golpes	3	Percepción•Perspicacia	5
Ataques Especiales	12	Percepción•Sentidos	3/7
Atletismo•Gimnasia	3/9	Percepción del Poder	2/5
Atletismo•Potencia	5	Subterfugio•Ataque	15
Atletismo•Resistencia	3	Subterfugio•Mecánica	7
Autocontrol	3	Subterfugio•Sigilo	5
Ciencia/análisis Básica	1/4	Técnica/comercio•General	3/7
Ciencia/análisis Especializada	6/14	Técnica/comercio•Profesional	8
Comunicación	2/2/2	Técnica/comercio•Voc	5/12
Conocimiento•General	1/3	Urbana	3
Conocimiento•Mágico	2/4		

Las categorías de armas son: A 2 Manos, Arrojadas, Artillería, Contundentes a 1 Mano, De Asta, De Filo a 1 Mano y Proyectiles. El jugador debe asignar una de estas categorías a cada una de las categorías de armas de arriba.

Habilidades Comunes: Detectar Mentiras, Sentido del Tiempo, Seducción

Habilidades Profesionales: ninguna

Habilidades Restringidas: ninguna

Desarrollo de Hechizos

Lista Básica (todos)	3-3-3	Lista Cerrada (1-5)	4-4-4
Lista Abierta (1-10)	4-4-4	Lista Cerrada (6-10)	4-4-4
Lista Abierta (11-15)	4-4-4	Lista Cerrada (11-15)	4-4-4
Lista Abierta (16-20)	4-4-4	Lista Cerrada (16-20)	4-4-4
Lista Abierta (21+)	6-6-6	Lista Cerrada (21+)	8-8
Las primeras 5 listas desarrolladas en un nivel dado: coste x1			
Listas 6ª a 10ª desarrolladas en un nivel dado: coste x2			
Listas 11ª y más desarrolladas en un nivel dado: coste x3			
Para hechizos no mostrados, consulta la Tabla T-2.4 (p.127) de RMF			

Opciones de Adiestramiento

Amigo de las Bestias	33	Expedicionario	30
Artesano	24	Experto en Armas	61
Artista Marcial	30	Explorador	29
Artista	26	Fanático Religioso †	25
Asesino	37	Filósofo	29
Aventurero	31	Guardia	29
Berserker	34	Guardián	35
Caballero	40	Herbolario	23
Cazador	35	Mago Principiante	26
Cortabolsas	32	Marino	23
Desvalijador	29	Mercader †	20
Detective	29	Mercenario	38
Diplomático	26	Sacerdote Chamánico	29
Doctor	23	Salteador	29
Erudito †	20	Soldado	31
Erudito Aventurero	28	Timador	27
Erudito Enclaustrado †	24	Trotamundos	30
Espía	33	Viajero	20

†: Típica





12.3 BARDO



Los Bardos son semi-hechiceros que combinan el reino del Mentalismo con el reino de las Armas. Sus hechizos básicos tratan con el sonido, el conocimiento, la diversión y el manejo de objetos.

Dior se sentaba al final del muelle, rasgueando su laúd. Las puertas de la ciudad estaban cerradas detrás de él. Las notas eran hechizantes conforme viajaban por las agitadas aguas. Su única audiencia esa noche eran los cangrejos y las garzas.

Características Primarias: Memoria y Presencia

Listas de Hechizos de Bardo

El Bardo tiene seis listas básicas. Las descripciones completas de todos los hechizos de estas listas están en las páginas 38-43. Por un coste de desarrollo algo mayor, puede desarrollar listas de hechizos abiertas y cerradas de Mentalismo. Las descripciones completas de estas listas están en las páginas 6-25.

Amplificación del Sonido: Aumentar sonidos de varias formas (incluyendo los hechizos de la lista de hechizos de Canciones de Control).

Canciones de Control: Controlar a objetivos que escuchen de varias formas.

Conocimiento de los Objetos: Averiguar información sobre objetos.

Control del Sonido: Controlar sonidos para producir varios efectos.

Saberes: Afecta la capacidad del lanzador de aprender o conocer información.

Sendas de la Diversión: Proporcionar ayuda a una representación artística.

Bonificaciones por Profesión

Arte•Activo	+5	Grupo de Conocimiento	+10
Autocontrol	+5	Grupo de Percepción	+5
Comunicaciones	+5	Influencia	+5
Desarrollo Físico	+5	Percepción del Poder	+5
Grupo de Armas	+5		

Habilidades y Categorías de Habilidades

Armadura•Ligera	2/2/2	Conocimiento•Oscuro	2/4
Armadura•Media	3/3/3	Conocimiento•Técnico	2/4
Armadura•Pesada	5/5/5	Defensas Especiales	20
Armas•Categoría 1	3/9	Desarrollo de PP	8
Armas•Categoría 2	6	Exteriores•Animales	2/7
Armas•Categoría 3	7	Exteriores•Entorno	2/6
Armas•Categoría 4	7	Habilidad de D. Físico	6/14
Armas•Categoría 5	7	Hechizos Dirigidos	10
Armas•Categoría 6	15	Influencia	1/4
Armas•Categoría 7	15	Maniobras de Combate	6/14
Arte•Activo	1/2	Manipulación del Poder	6-12
Arte•Pasivo	1/3	Oficios	4/10
Artes Marciales•Barridos	3	Percepción•Búsqueda	2/6
Artes Marciales•Golpes	3	Percepción•Perspicacia	4/12
Ataques Especiales	6	Percepción•Sentidos	3/7
Atletismo•Gimnasia	2/6	Percepción del Poder	3/6
Atletismo•Potencia	4/9	Subterfugio•Ataque	12
Atletismo•Resistencia	2/7	Subterfugio•Mecánica	4
Autocontrol	2/7	Subterfugio•Sigilo	2/7
Ciencia Analítica Básica	2/5	Técnica/Comercio•General	3/7
Ciencia Analítica Especializada	8	Técnica/Comercio•Profesional	8
Comunicación	1/1/1	Técnica/Comercio•Vocac.	5/12
Conocimiento•General	1/3	Urbana	2/4
Conocimiento•Mágico	1/4		



Las categorías de armas son: A 2 Manos, Arrojadas, Artillería, Contundentes a 1 Mano, De Asta, De Filo a 1 Mano y Proyectiles. El jugador debe asignar una de estas categorías a cada una de las categorías de armas de arriba.

Habilidades Comunes: Sentido del Tiempo

Habilidades Profesionales: ninguna

Habilidades Restringidas: ninguna

Desarrollo de Hechizos

Lista Básica (todos)	6/6/6	Lista Cerrada (1-5)	10/10
Lista Abierta (1-10)	8/8	Lista Cerrada (6-10)	12
Lista Abierta (11-15)	12	Lista Cerrada (11-15)	25
Lista Abierta (16-20)	18	Lista Cerrada (16-20)	40
Lista Abierta (21+)	25	Lista Cerrada (21+)	60
Las primeras 5 listas desarrolladas en un nivel dado:			
Listas 6ª a 10ª desarrolladas en un nivel dado:			
Listas 11ª y más desarrolladas en un nivel dado:			
Para hechizos no mostrados, consulta la Tabla T-2.4 (p.127) de RMF y el Manual de Personajes .			

Opciones de Adiestramiento

Amigo de las Bestias	28	Expedicionario	28
Artesano	24	Experto en Armas	43
Artista Marcial	29	Explorador	25
Artista †	16	Fanático Religioso †	20
Asesino	31	Filósofo	26
Aventurero	29	Guardia	21
Berserker	29	Guardián	30
Caballero	32	Herbolario	23
Cazador	30	Mago Principiante	29
Cortabolsas	25	Marino †	20
Desvalijador	25	Mercader	21
Detective	25	Mercenario	32
Diplomático †	19	Sacerdote Chamánico	28
Doctor	23	Salteador	23
Erudito †	18	Soldado	25
Erudito Aventurero †	24	Timador †	19
Erudito Enclaustrado †	22	Trotamundos	26
Espía	25	Viajero	14

†: Típica

‡: No permitida



**Sección
12.0**

Profesiones



Sección 12.0

Profesiones



12.4 MAGENTE



Los Magentes son semi-hechiceros que combinan el reino del Mentalismo y el de las Armas. Sus hechizos básicos sirven para conseguir información, el subterfugio, y realizar acciones sigilosas.

'Hielo' se arropó con su capa. Las sombras del tejado eran frías, como la expresión de su cara. Su mirada no dejó de vigilar la ventana del edificio que había al otro lado de la calle. Una silueta pasó detrás de la cortina. Las luces de la habitación se apagaron. Hora de comenzar el trabajo...

Características Primarias: Razonamiento y Presencia

Listas de Hechizos de Magente

El Magente tiene seis listas básicas. Las descripciones completas de todos los hechizos de estas listas están las páginas 44-49. Por un coste de desarrollo algo mayor, puede desarrollar las listas de hechizos abiertas y cerradas de Mentalismo de las páginas 6-25. También puede desarrollar el resto de las listas pero a costa de una gran cantidad de puntos de desarrollo.

Escabullirse: Permite al hechicero liberarse de varios tipos de ataduras.

Maestría de los Disfraces: Cambia la apariencia del lanzador.

Maestría de los Venenos: Trabajar y resistir los venenos.

Maestría del Asesinato: Aumenta la capacidad del magente de realizar misiones.

Recopilar Secretos: Recopilación de la información en varias formas.

Redirecciones: Desvía los sentidos del objetivo para crear confusión o percepciones falsas.

Bonificaciones por Profesión

Autocontrol	+10	Grupo de Percepción	+10
Comunicación	+5	Grupo de Subterfugio	+5
Desarrollo Físico	+5	Influencia	+5
Grupo de Armas	+5	Percepción del Poder	+5

Habilidades y Categorías de Habilidades

Armadura•Ligera	2/2/2	Conocimiento•Oscuro	3/7
Armadura•Media	4/4/4	Conocimiento•Técnico	2/5
Armadura•Pesada	6/6/6	Defensas Especiales	20
Armas•Categoría 1	3/7	Desarrollo de PP	8
Armas•Categoría 2	4	Exteriores•Animales	2/7
Armas•Categoría 3	6	Exteriores•Entorno	2/6
Armas•Categoría 4	7	Habilidad de D. Físico	6/14
Armas•Categoría 5	8	Hechizos Dirigidos	10
Armas•Categoría 6	9	Influencia	1/5
Armas•Categoría 7	10	Maniobras de Combate	6/14
Arte•Activo	2/4	Manipulación del Poder	6/12
Arte•Pasivo	2/5	Oficios	4/10
Artes Marciales•Barridos	3	Percepción•Búsqueda	1/5
Artes Marciales•Golpes	3	Percepción•Perspicacia	3/10
Ataques Especiales	4	Percepción•Sentidos	2/6
Atletismo•Gimnasia	2/4	Percepción del Poder	3/7
Atletismo•Potencia	3/9	Subterfugio•Ataque	5/10
Atletismo•Resistencia	2/7	Subterfugio•Mecánica	2/7
Autocontrol	2/6	Subterfugio•Sigilo	1/4
Ciencia/analítica Básica	2/5	Técnica/comercio•General	3/7
Ciencia/analítica Especializada	8	Técnica/comercio•Profesional	8
Comunicación	1/1/1	Técnica/comercio•Voc.	5/12
Conocimiento•General	1/3	Urbana	1/4
Conocimiento•Mágico	3/6		

Las categorías de armas son: A 2 Manos, Arrojadizas, Artillería, Contundentes a 1 Mano, De Asta, De Filo a 1 Mano y Proyec-

tiles. El jugador debe asignar una de estas categorías a cada una de las categorías de armas de arriba.

Habilidades Comunes: ninguna.

Habilidades Profesionales: ninguna.

Habilidades Restringidas: Canalización.

Desarrollo de Hechizos

Listas Básicas (todas)	6/6/6	Lista Cerrada (1-5)	10/10
Lista Abierta (6-10)	8/8	Lista Cerrada (6-10)	12
Lista Abierta (11-15)	12	Lista Cerrada (11-15)	25
Lista Abierta (16-20)	18	Lista Cerrada (16-20)	40
Lista Abierta (21+)	25	Lista Cerrada (21+)	60
Las primeras 5 listas desarrolladas en un nivel dado: coste x1			
Listas 6ª a 10ª desarrolladas en un nivel dado: coste x2			
Listas 11ª y más desarrolladas en un nivel dado: coste x4			
Para hechizos no mostrados, consulta la página 127 de RMF y el Manual de Personajes .			

Opciones de Adiestramiento

Amigo de las Bestias	26	Expedicionario	28
Artesano	24	Experto en Armas	39
Artista †	20	Explorador	21
Artista Marcial	30	Fanático Religioso †	20
Asesino	24	Filósofo	26
Aventurero	29	Guardia †	20
Berserker	28	Guardián	29
Caballero	32	Herbolario	23
Cazador	28	Mago Principiante	30
Cortabolsas †	18	Marino †	20
Desvalijador	21	Mercader	21
Detective †	19	Mercenario	31
Diplomático †	18	Sacerdote Chamánico	28
Doctor	23	Salteador	23
Erudito Aventurero †	24	Soldado	25
Erudito Enclaustrado †	24	Timador †	14
Erudito	24	Trotamundos	29
Espía †	18	Viajero	13

†: Típica

‡: No permitida





12.5 SANADOR



Los Sanadores son hechiceros híbridos que combinan los reinos de la Canalización y del Mentalismo; canalizan el poder para recibir las heridas de otros y usan el enorme poder de recuperación de sus cuerpos para curar las heridas recibidas. Así, un Sanador puede curar a una persona cogiendo las heridas de su paciente y curándose gradualmente.

Soryth miró por encima del muro. Cuerpos heridos yaciendo en sus camas: el olor de las frías antisépticas; los apagados sonidos de las enfermeras que arrastran sus pies; el débil resplandor dorado del sol matinal a través de las ventanas. Vivirán. Vivirán.

Características Primarias: Intuición, Presencia y Autodisciplina.

Listas de Hechizos de Sanador

El Sanador tiene seis listas básicas. Las descripciones completas de todos los hechizos de estas listas están en las páginas 50-55. Por un coste de desarrollo algo mayor, puede desarrollar las listas de hechizos abiertas y cerradas de Canalización de las páginas 6-25 y las listas de hechizos abiertas y cerradas de Mentalismo (consulta el **Manual de Hechizos de Mentalismo**, páginas 6-25). También puede desarrollar el resto de las listas pero a costa de una gran cantidad de puntos de desarrollo.

Purificar: Purificar venenos y enfermedades del lanzador (incluyendo también un hechizo para transferir heridas de un objetivo al hechicero).

Sendas de la Sangre: Curar hemorragias sobre uno mismo.

Sendas de las Superficies: Curación de diversas heridas leves sobre uno mismo.

Sendas de los Huesos: Curar daño en huesos sobre uno mismo.

Sendas de los Músculos: Curación de varios tipos de daños musculares (incluyendo tendones) sobre uno mismo.

Sendas de los Órganos: Curar órganos y nervios dañados sobre uno mismo.

Bonificaciones por Profesión

Autocontrol	+10	Grupo de Hechizos	+5
Conocimiento•Mágico	+5	Grupo de Percepción	+5
Desarrollo de P. de Poder	+5	Manipulación del Poder	+5
Desarrollo Físico	+10	Percepción del Poder	+5

Habilidades y Categorías de Habilidades

Armadura•Ligera	4/4/4	Conocimiento•Oscuro	3/7
Armadura•Media	6/6/6	Conocimiento•Técnico	2/6
Armadura•Pesada	7/7/7	Defensas Especiales	25
Armas•Categoría 1	9	Desarrollo de P. de Poder	6
Armas•Categoría 2	20	Exteriores•Animales	3
Armas•Categoría 3	20	Exteriores•Entorno	3
Armas•Categoría 4	20	Habilidad de Des. Físico	2/6
Armas•Categoría 5	20	Hechizos Dirigidos	3
Armas•Categoría 6	20	Influencia	2/6
Armas•Categoría 7	20	Maniobras de Combate	18
Arte•Activo	2/5	Manipulación del Poder	4/10
Arte•Pasivo	2/5	Oficios	4/10
Artes Marciales•Barridos	6	Percepción•Búsqueda	3
Artes Marciales•Golpes	6	Percepción•Perspicacia	6
Ataques Especiales	15	Percepción•Sentidos	3/7
Atletismo•Gimnasia	3	Percepción del Poder	2/6
Atletismo•Potencia	6	Subterfugio•Ataque	15
Atletismo•Resistencia	3	Subterfugio•Mecánica	8
Autocontrol	2/7	Subterfugio•Sigilo	6
Ciencia/análisis•Básica	1/4	Técnica/comercio•General	3/7
Ciencia/análisis•Especializ.	6/14	Técnica/comercio•Profesional	8



Sección 12.0

Profesiones

Comunicación	2/2/2	Técnica/comercio•Voc.	5/12
Conocimiento•General	1/3	Urbana	3
Conocimiento•Mágico	2/5		

Las categorías de armas son: A 2 Manos, Arrojadizas, Artillería, Contundentes a 1 Mano, De Asta, De Filo a 1 Mano y Proyectiles. El jugador debe asignar una de estas categorías a cada una de las categorías de armas de arriba.

Habilidades Comunes: Sentido del Tiempo, Estabilización Adrenal, Conocimiento de la Hierbas, Usar Hierbas, Forrajear y una habilidad de entre Cirugía, Cuidados Médicos o Partería.

Habilidades Profesionales: Curación de Animales, Primeros Auxilios.

Habilidades Restringidas: ninguna

Desarrollo de Hechizos

Lista Básica (todos)	3/3/3	Lista Cerrada (1-5)	4/4/4
Lista Abierta (1-10)	4/4/4	Lista Cerrada (6-10)	6/6/6
Lista Abierta (11-15)	6/6/6	Lista Cerrada (11-15)	8/8
Lista Abierta (16-20)	8/8	Lista Cerrada (16-20)	10/10
Lista Abierta (21+)	12	Lista Cerrada (21+)	25
Las primeras 5 listas desarrolladas en un nivel dado:	coste x1		
Listas 6ª a 10ª desarrolladas en un nivel dado:	coste x2		
Listas 11ª y más desarrolladas en un nivel dado:	coste x4		

Para hechizos no mostrados, consulta **RMF** p.127 y el **Manual de Personajes**.

Opciones de Adiestramiento

Amigo de las Bestias	33	Expedicionario	30
Artesano	24	Experto en Armas	8+
Artista Marcial	35	Explorador	31
Artista	26	Fanático Religioso	26
Asesino	40	Filósofo	29
Aventurero	31	Guardia	29
Berserker	42	Guardián	35
Caballero	43	Herbolario	23
Cazador	36	Mago Principiante	26
Cortabolsas	34	Marino	23
Desvalijador	30	Mercader †	20
Detective	30	Mercenario	39
Diplomático	26	Sacerdote Chamánico	29
Doctor	23	Salteador	28
Erudito †	20	Soldado	30
Erudito Aventurero	29	Timador	28
Erudito Enclaustrado †	24	Trotamundos	30
Espía	35	Viajero	20

†: Típica ‡: No permitida normalmente



Sección 12.0 Profesiones



12.6 MÍSTICO



Los místicos son hechiceros híbridos que combinan el reino de la Esencia y el Mentalismo; se concentran en sutiles hechizos de manipulación mental y modificación. Sus hechizos básicos tratan con ilusiones personales así como la modificación de materia.

Sulaan se ajustó el pañuelo de colores mientras el carromato se acercaba a la ciudad. El vehículo producía una especie de música mientras pasaba sobre los profundos hoyos y surcos del camino, sacudiendo sus baratijas. Una nueva ciudad. Un nuevo conjunto de oportunidades. Nadie conocía a Sulaan... aún.

Características Primarias: Empatía, Presencia y Autodisciplina.

Listas de Hechizos de Místico

El Místico tiene seis listas básicas. Las descripciones completas de todos los hechizos de estas listas están en el **Manual de Hechizos: de Esencia** (p.50-55). Por un coste de desarrollo algo mayor, puede desarrollar las listas de hechizos abiertas y cerradas de Esencia del **MdH: de Esencia** (p.6-25) y las listas de hechizos abiertas y cerradas de Mentalismo (consulta el **Manual de Hechizos: De Mentalismo**, p.6-25). También puede desarrollar el resto de las listas pero a costa de una gran cantidad de puntos de desarrollo.

Alteración de los Gases: Manipular y controlar los gases de diferentes modos.

Alteración de los Líquidos: Manipular y controlar los líquidos de diferentes modos.

Alteración de los Sólidos: Manipular y controlar los sólidos de diferentes modos.

Cambio Místico: Creación de ilusiones sobre el hechicero.

Escondarse: Diversas maneras de ser más difícil de detectar (incluyendo la invisibilidad).

Sendas de la Confusión: **Para afectar lo sentidos del objetivo de diferentes maneras.**

Bonificaciones por Profesión

Autocontrol	+5	Influencia	+5
Conocimiento•Mágico	+5	Manipulación del Poder	+5
Desar. de Puntos de Poder	+5	Percepción del Poder	+10
Grupo de Hechizos	+5	Subterfugio•Sigilo	+5
Grupo de Percepción	+5		

Habilidades y Categorías de Habilidades

Armadura•Ligera	4/4/4	Conocimiento•Oscuro	3/7
Armadura•Media	6/6/6	Conocimiento•Técnico	2/6
Armadura•Pesada	7/7/7	Defensas Especiales	25
Armas•Categoría 1	9	Desar. de Puntos de Poder	6
Armas•Categoría 2	20	Exteriores•Animales	3
Armas•Categoría 3	20	Exteriores•Entorno	3
Armas•Categoría 4	20	Habilidad de Desar. Físico	15
Armas•Categoría 5	20	Hechizos Dirigidos	2/6
Armas•Categoría 6	20	Influencia	1/4
Armas•Categoría 7	20	Maniobras de Combate	18
Arte•Activo	1/4	Manipulación del Poder	4/10
Arte•Pasivo	2/5	Oficios	4/10
Artes Marciales•Barridos	6	Percepción•Búsqueda	2/4
Artes Marciales•Golpes	6	Percepción•Perspicacia	3
Ataques Especiales	15	Percepción•Sentidos	2/6
Atletismo•Gimnasia	3	Percepción del Poder	2/5
Atletismo•Potencia	7	Subterfugio•Ataque	15
Atletismo•Resistencia	3	Subterfugio•Mecánica	7
Autocontrol	5	Subterfugio•Sigilo	2/7
Ciencia/analítica Básica	1/4	Técnica/comercio•General	3/7

Ciencia/analítica Espec. 6/14
Comunicación 1/1/1 || Conocimiento•General | 1/3 |
| Conocimiento•Mágico | 2/5 |

Técnica/comercio•Prof. 8
Técnica/comercio•Vocac. 5/12
Urbana 2/5 |

Las categorías de armas son: A 2 Manos, Arrojadizas, Artillería, Contundentes a 1 Mano, De Asta, De Filo a 1 Mano y Proyectiles. El jugador debe asignar una de estas categorías a cada una de las categorías de armas de arriba.

Habilidades Comunes: Estabilización Adrenal, Maestría de los Hechizos, Meditación, Ritual Mágico, Sentido del Tiempo.

Habilidades Profesionales: ninguna.

Habilidades Restringidas: Canalización.

Desarrollo de Hechizos

Lista Básica (todos)	3/3/3	Lista Cerrada (1-5)	4/4/4
Lista Abierta (6-10)	4/4/4	Lista Cerrada (6-10)	6/6/6
Lista Abierta (11-15)	6/6/6	Lista Cerrada (11-15)	8/8
Lista Abierta (16-20)	8/8	Lista Cerrada (16-20)	10/10
Lista Abierta (21+)	12	Lista Cerrada (21+)	25
Las primeras 5 listas desarrolladas en un nivel dado:	coste x1		
Listas 6ª a 10ª desarrolladas en un nivel dado:	coste x2		
Listas 11ª y más desarrolladas en un nivel dado:	coste x4		

Para hechizos no mostrados, consulta **RMF** (p.127)

Opciones de Adlestramiento

Amigo de las Bestias	30	Expedicionario	30
Artesano	24	Experto en Armas	84
Artista Marcial	35	Explorador	30
Artista †	18	Fanático Religioso †	23
Asesino	37	Filósofo †	25
Aventurero	32	Guardia	30
Berserker	44	Guardián	34
Caballero	43	Herbolario	23
Cazador	33	Mago Principiante	26
Cortabolsas	26	Marino	23
Desvalijador	30	Mercader †	18
Detective	22	Mercenario	40
Diplomático †	19	Sacerdote Chamánico	28
Doctor	23	Salteador	30
Erudito †	20	Soldado	34
Erudito Aventurero	26	Timador †	19
Erudito Enclaustrado †	20	Trotamundos	29
Espía	27	Viajero	19

†: Típica

‡: No permitida

80

TABLA DE ATAQUE DE HECHIZO BÁSICO 13.1

	HECHIZO DE ESENCIA			HECHIZO DE CANALIZACIÓN			HECHIZO DE MENTALISMO			
	Armadura del Objetivo			Armadura del Objetivo			Armadura del Objetivo			
	Armadura Metálica	Armadura de Cuero	Otro	Armadura Metálica	Escudo Metálico	Otro	Yelmo Metálico	Yelmo de Cuero	Otro	
TSM 100	-110	-115	-125	-105	-110	125	-105	-115	-125	100 TSM
TSM 98-99	85	-90	-100	-80	-85	-100	-80	-90	100	98-99 TSM
TSM 96-97	-60	-65	-75	55	-60	-75	-55	65	-75	96-97 TSM
93-95	-50	-45	55	-35	-40	-55	-35	-45	-55	93-95
89-92	-45	-40	-50	-30	-35	50	-30	-40	-50	89-92
85-88	-40	-35	-45	-25	30	-45	-25	-35	45	85-88
81-84	-35	-30	-40	-20	-25	-40	20	-30	-40	81-84
77-80	-30	25	-35	-15	-20	-35	-15	-25	-35	77-80
73-76	-25	20	-30	-10	-15	-30	-10	-20	-30	73-76
69-72	-10	-15	-25	-5	-10	-25	-5	-15	-25	69-72
65-68	-5	-10	-20	0	5	-20	-5	-10	20	65-68
61-64	-5	-5	-15	0	-5	-15	0	5	15	61-64
57-60	0	-5	-10	+5	0	-10	0	-5	-10	57-60
53-56	0	0	-5	+10	0	-5	+5	0	-5	53-56
49-52	+5	0	0	+15	+5	0	+10	0	0	49-52
45-48	+10	+5	0	+20	+10	0	+15	+5	0	45-48
41-44	+15	+10	+5	+25	+15	+5	+20	+10	+5	41-44
37-40	+20	+15	+15	+30	+20	+15	+25	+15	+15	37-40
33-36	+25	+20	+20	+35	+25	+20	+30	+20	+20	33-36
29-32	+30	+25	+30	+40	+30	+30	+35	+25	+30	29-32
25-28	+35	+30	+35	+45	+35	+35	+45	+30	+35	25-28
21-24	+40	+35	+45	F	+40	+45	F	+35	+45	21-24
17-20	+45	+40	+50	F	+45	+50	F	+40	+50	17-20
13-16	F	+45	+60	F	F	+60	F	+45	+60	13-16
09-12	F	F	+65	F	F	+65	F	F	+65	09-12
05-08	F	F	+70	F	F	+70	F	F	+70	05-08
03-04	F	F	F	F	F	F	F	F	F	03-04
TSM 01-02	F	F	F	F	F	F	F	F	F	01-02 TSM

Abreviaturas:

F - El hechizo Falla, tira en la Tabla A.10.11.2 (p.241).

TSM - Tirada sin modificar. Aplica el resultado sin modificadores.

Modificadores por Alcance:

Alcance	Modificador
Contacto	+30
0 - 3 m.	+10
3.1 - 15 m.	0
15.1 - 30 m.	-10
30.1 - 100 m.	-20
100.1 +	-30



Modif. Habituales a la tirada de Ataque para el Defensor:

Bonificación Especial por objetos varía
Cobertura Completa "Blanda" o "Dura" -20
Media Cobertura "Blanda" o "Dura" -10

Modificadores Habituales a la tirada de Ataque para el Atacante:

Rango de habilidad del atacante para la lista de hechizo varía
Bonificación especial por objetos o hechizo varía
Si el objetivo está inmóvil +10
El atacante ha perdido 26-50% de sus puntos de vida -5
El atacante ha perdido 51-75% de sus puntos de vida -10
El atacante ha perdido 76%+ de sus puntos de vida -15
El atacante ha usado 26-50% de sus puntos de cansancio -5
El atacante ha usado 51-75% de sus puntos de cansancio -10
El atacante ha usado 76-90% de sus puntos de cansancio -15
El atacante ha usado 91-99% de sus puntos de cansancio -20
El atacante ha usado 100%+ de sus puntos de cansancio -30

TABLA DE TIRADA DE RESISTENCIA 13.2

Nivel del Objetivo	Nivel de Ataque del Lanzador																Nivel del Objetivo
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	>15 ‡	
1	50	55	60	65	70	73	76	79	82	85	87	89	91	93	95	+	1
2	45	50	55	60	65	68	71	74	77	80	82	84	86	88	90	+	2
3	40	45	50	55	60	63	66	69	72	75	77	79	81	83	85	+	3
4	35	40	45	50	55	58	6	64	67	70	72	74	76	78	80	+	4
5	30	35	40	45	50	53	56	59	62	65	67	69	71	73	75	+	5
6	27	32	37	42	47	50	53	56	59	62	64	66	68	70	72	+	6
7	24	29	34	39	44	47	50	53	56	59	61	63	65	67	69	+	7
8	21	26	31	36	41	44	47	50	53	56	58	60	62	64	66	+	8
9	18	23	28	33	38	41	44	47	50	53	55	57	59	61	63	+	9
10	15	20	25	30	35	38	41	44	47	50	52	54	56	58	60	+	10
11	13	18	23	28	33	36	39	42	45	48	50	52	54	56	58	+	11
12	11	16	21	26	31	34	37	40	43	46	48	50	52	54	56	+	12
13	9	14	19	24	29	32	35	38	41	44	46	48	50	52	54	+	13
14	7	12	17	22	27	30	33	36	39	42	44	46	48	50	52	+	14
15	5	10	15	20	25	28	31	34	37	40	42	44	46	48	50	+	15
>15 ‡	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	>15 ‡

‡ - Por cada nivel por encima de 15, el nivel del ataque incrementa el resultado en 1; el nivel del objetivo se reduce en 1.

Para resistir la TR el resultado tiene que ser igual o superior al número dado.

Modificadores estándar a la TR:

Modificadores a la Tirada de Ataque de Hechizo Básico

..... varía entre -125 y +70

Bonificaciones especiales debido a objetos o al hechizo varía

Bonificación debido a la raza del objetivo varía

Objetivo voluntario (el objetivo no quiere resistir el hechizo) -50

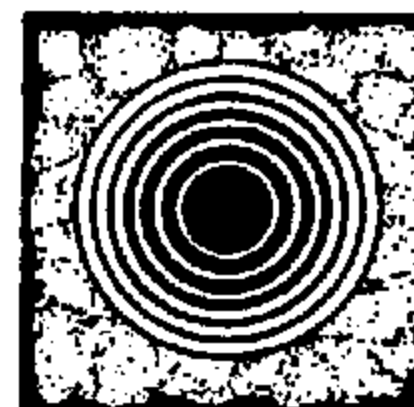
Mismo reino (el reino de poder del objetivo es el mismo que el del hechizo) +15

3 x la bonificación a la característica del reino del objetivo

..... varía entre -30 y +30 (In para Canalización, Em para Esencia y Pr para Mentalismo)

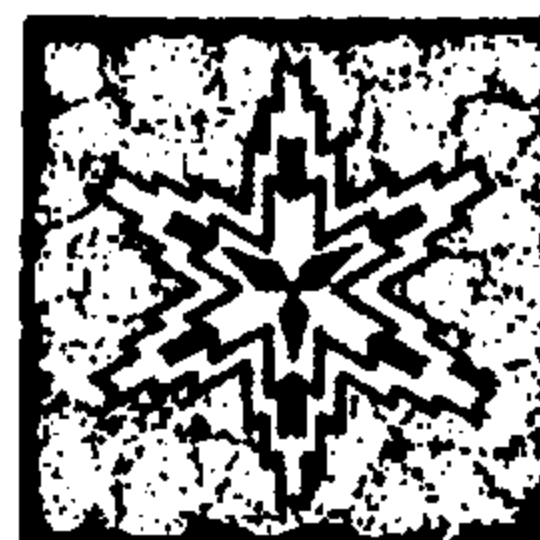
Tabla de ataque 13.3

BOLA DE FRÍO



TSM 01-04	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	01-04 TSM
05-08	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	05-08
09-12	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	09-12
13-16	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	13-16
17-20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	17-20
21-24	-	-	1	2	-	-	1	2	-	-	1	2	-	-	1	2	1	2	4A	5A	21-24
25-28	-	1	2	3	-	-	2	3	-	1	2	4	-	1	2	3	2	3	5A	6A	25-28
29-32	1	2	3	4A	1	1	3	4A	1	2	3	5A	1	2	3	4A	3	4A	6A	7A	29-32
33-36	2	3	4A	5A	1	2	4A	5A	2	3	4A	6A	2	3	4	5A	4A	5A	7A	8A	33-36
37-40	3	4	5A	6A	2	3	5A	6A	3	4	5A	7A	3	4	5A	6A	5A	6A	8A	9A	37-40
41-44	4	5A	6A	7A	3	4A	6A	7A	4	5A	6A	8A	4A	5A	6A	7A	6A	7A	9A	10B	41-44
45-48	5	5A	7A	8A	4A	5A	7A	8A	5	6A	7A	9A	5A	6A	7A	8A	7A	8A	10B	11B	45-48
49-52	5A	6A	8A	9A	5A	6A	8A	9A	5A	6A	7A	10A	6A	7A	8A	9B	8A	9A	11B	12B	49-52
53-56	5A	6A	9A	10A	6A	7A	9A	10B	5A	6A	10A	11B	7A	8A	9A	10B	9A	10B	12B	13B	53-56
57-60	6A	7A	10A	11B	7A	8A	10B	11B	6A	7A	11B	12B	7A	8A	9A	10A	10B	11B	13B	14C	57-60
61-64	6A	7A	11B	12B	8A	8A	11B	12B	7A	8A	12B	13B	8A	9B	11B	12B	11B	12B	14C	15C	61-64
65-68	6A	8A	12B	13B	8A	9A	12B	13B	7A	9B	13B	14B	8B	10B	12B	13B	12B	13B	15C	16C	65-68
69-72	7A	8B	12B	13B	9A	9B	13B	14B	7A	9B	14B	15B	9B	10B	13B	14C	13B	14B	16C	17C	69-72
73-76	7A	9B	13B	14B	9B	10B	14B	14B	8B	10B	15B	15C	9B	11B	14B	15C	14B	15C	17C	18C	73-76
77-80	7B	9B	13B	14B	9B	10B	14B	15C	8B	10B	15C	16C	10B	11B	15B	16C	15C	16C	18C	19C	77-80
81-84	8B	10B	14B	15C	10B	11B	15C	15C	8B	11B	16C	16C	10B	12B	15C	17C	16C	17C	19C	20C	81-84
85-88	8B	10B	14C	15C	11B	11B	15C	16C	9B	11B	16C	17C	11B	12B	16C	18C	16C	18C	20C	21C	85-88
89-92	8B	11B	15C	16C	11B	12B	16C	16C	9B	12B	17C	17C	12B	13B	17C	19C	17C	19C	21C	22C	89-92
93-95	8B	11B	15C	16C	12B	12B	16C	17C	9B	12B	17C	18C	13B	13B	18C	19C	17C	19C	21C	22C	93-95
TSM 96-99	9C	12C	16C	17D	13C	13C	17C	18D	10C	13C	18C	19D	14C	14C	19C	20D	18C	20D	22D	24D	TSM 96-99
TSM 100	13D	16E	20E	21E	17E	17E	21E	22E	14D	17E	22E	23E	18E	18E	23E	24E	22E	24E	26E	28E	TSM 100

(Usa Críticos de Frío)



TSM = Tirada Sin Modificar

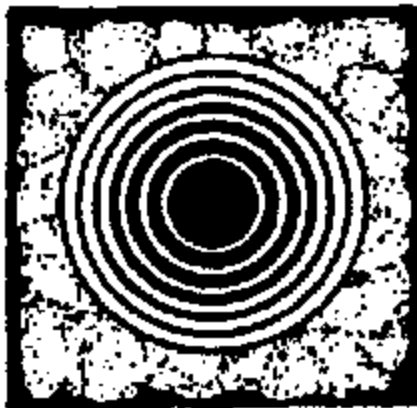
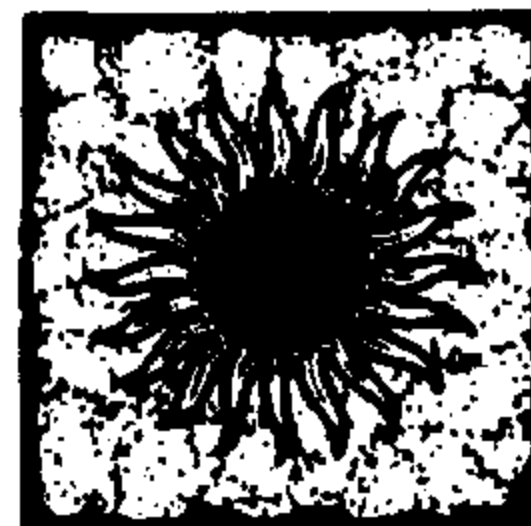


Tabla de ataque 13.4

BOLA DE FUEGO

TSM 01-04	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	01-04 TSM
05-08	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	05-08
09-12	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	09-12
13-16	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	13-16
17-20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	17-20
21-24	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	21-24
25-28	1	2	3A	4A	5A	6A	7A	8A	9A	10A	11A	12A	13A	14A	15A	16A	17A	18A	19A	20A	25-28
29-32	2	3	4A	5A	6A	7A	8A	9A	10A	11A	12A	13A	14A	15A	16A	17A	18A	19A	20A	21A	29-32
33-36	3	4A	5A	6A	7A	8A	9A	10A	11A	12A	13A	14A	15A	16A	17A	18A	19A	20A	21A	22A	33-36
37-40	3	4A	5A	6A	7A	8A	9A	10A	11A	12A	13A	14A	15A	16A	17A	18A	19A	20A	21A	22A	37-40
41-44	4A	5A	6A	7A	8A	9A	10A	11A	12A	13A	14A	15A	16A	17A	18A	19A	20A	21A	22A	23A	41-44
45-48	4A	5A	6A	7A	8A	9A	10A	11A	12A	13A	14A	15A	16A	17A	18A	19A	20A	21A	22A	23A	45-48
49-52	5A	6A	7A	8A	9A	10A	11A	12A	13A	14A	15A	16A	17A	18A	19A	20A	21A	22A	23A	24A	49-52
53-56	5A	6A	7A	8A	9A	10A	11A	12A	13A	14A	15A	16A	17A	18A	19A	20A	21A	22A	23A	24A	53-56
57-60	6A	7A	8A	9A	10A	11A	12A	13A	14A	15A	16A	17A	18A	19A	20A	21A	22A	23A	24A	25A	57-60
61-64	6A	7A	8A	9A	10A	11A	12A	13A	14A	15A	16A	17A	18A	19A	20A	21A	22A	23A	24A	25A	61-64
65-68	7A	8A	9A	10A	11A	12A	13A	14A	15A	16A	17A	18A	19A	20A	21A	22A	23A	24A	25A	26A	65-68
69-72	7B	8B	9B	10B	11B	12B	13B	14B	15B	16B	17B	18B	19B	20B	21B	22B	23B	24B	25B	26B	69-72
73-76	8B	9B	10B	11B	12B	13B	14B	15B	16B	17B	18B	19B	20B	21B	22B	23B	24B	25B	26B	27B	73-76
77-80	8B	9B	10B	11B	12B	13B	14B	15B	16B	17B	18B	19B	20B	21B	22B	23B	24B	25B	26B	27B	77-80
81-84	9B	10B	11B	12B	13B	14B	15B	16B	17B	18B	19B	20B	21B	22B	23B	24B	25B	26B	27B	28B	81-84
85-88	9B	10B	11B	12B	13B	14B	15B	16B	17B	18B	19B	20B	21B	22B	23B	24B	25B	26B	27B	28B	85-88
89-92	10C	11C	12C	13C	14C	15C	16C	17C	18C	19C	20C	21C	22C	23C	24C	25C	26C	27C	28C	29C	89-92
93-95	10C	11C	12C	13C	14C	15C	16C	17C	18C	19C	20C	21C	22C	23C	24C	25C	26C	27C	28C	29C	93-95
TSM 96-97	11C	12C	13C	14C	15C	16C	17C	18C	19C	20C	21C	22C	23C	24C	25C	26C	27C	28C	29C	30C	TSM 96-97
TSM 98-99	13D	14D	15D	16D	17D	18D	19D	20D	21D	22D	23D	24D	25D	26D	27D	28D	29D	30D	31D	32D	TSM 98-99
TSM 100	15E	16E	17E	18E	19E	20E	21E	22E	23E	24E	25E	26E	27E	28E	29E	30E	31E	32E	33E	34E	TSM 100

(Usa Críticos de Calor)



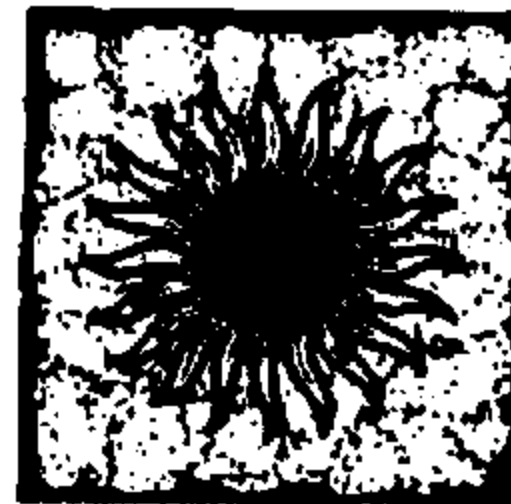
TSM = Tirada Sin Modificar

Tabla de ataque 13.5

RAYO DE FUEGO

TSM 01-02	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	01-02 TSM
03-10	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	03-10
11-20	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	11-20
21-30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21-30
31-35	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31-35
36-40	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	36-40
41-45	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	41-45
46-50	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46-50
51-55	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51-55
56-60	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56-60
61-65	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	61-65
66-70	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	66-70
71-75	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	71-75
76-80	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	76-80
81-85	6A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	81-85
86-90	6A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	86-90
91-95	6A	8B	8B	8B	8B	8B	8B	8B	8B	8B	8B	8B	8B	8B	8B	8B	8B	8B	8B	8B	91-95
96-100	7A	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	96-100
101-105	7A	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	101-105
106-110	7B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	106-110
111-115	8B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	111-115
116-120	8B	11C	17D	20D	11C	13C	19D	22E	9C	12C	19E	22E	16D	16D	16E	22E	18D	20D	22E	26E	116-120
121-125	9C	12C	18D	21E	12C	14C	20E	23E	10C	13C	20E	23E	17D	17E	18E	24E	20D	22E	24E	28E	121-125
126-130	9C	12C	19D	22E	12C	14C	20E	23E	10C	13C	21E	24E	18E	18E	20E	26E	22E	24E	26E	30E	126-130
131-135	9C	13C	20E	23E	13D	14D	21E	24E	10C	14D	22E	25E	19E	19E	21E	28E	24E	26E	28E	32E	131-135
136-140	10C	13D	21E	24E	14D	15D	22E	25E	11D	14D	23E	26E	20E	20E	22E	30E	26E	28E	30E	34E	136-140
141-145	10D	14D	22E	25E	15E	16E	23E	26E	11D	15E	24E	27E	21E	21E	24E	32E	28E	30E	32E	36E	141-145
146-150	10D	14E	23E	26E	16E	16E	24E	27E	11D	15E	25E	28E	22E	22E	26E	34E	30E	32E	34E	38E	146-150
TSM 100	14E	18E	28E	32E	20E	20E	28E	32E	15E	19E	29E	33E	25E	27E	30E	38E	36E	38E	40E	45E	TSM 100

(Usa Críticos de Calor)



Alcance
0 - 3 metros

+35

3,1 - 15 metros

0

15,1 - 30 metros

-25

30,1 - 60 metros

-40

60,1 - 90 metros

-55

90,1 +

-75

TSM = Tirada Sin Modificar

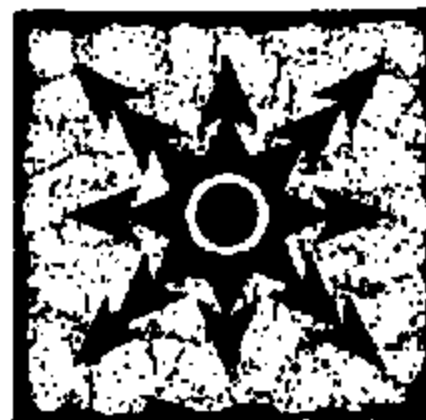


Tabla de ataque 13.6

RAYO DE HIELO

TSM 01-02	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	01-02 TSM
03-10	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	03-10
11-20	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	11-20
21-30	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	21-30
31-35	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	31-35
36-40	2	2	1	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	36-40
41-45	2	3	2	1	2	2	1	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	41-45
46-50	3	4	3	2	2	3	1	1	1	-	-	-	2	1	-	-	-	-	-	-	46-50
51-55	3A	4	4	3	2	4	2	2	1	1	1	-	3	2	1	-	-	-	-	-	51-55
56-60	4A	5A	5	4	3	5	2	3	2	2	2	1	4A	3	2	-	-	-	8A	-	56-60
61-65	4A	5A	6	5	4A	6A	3	4	2	3	4	3	5A	4A	3A	2	-	-	9B	-	61-65
66-70	5A	6A	7A	6	4A	7A	4	5	3A	4	5	5A	6A	5A	4B	3A	6	8A	10B	10A	66-70
71-75	5A	6A	7A	7A	5A	8A	5A	6	4A	5A	6A	7A	7A	6B	5B	4B	7A	9B	11C	11B	71-75
76-80	5A	7A	8A	8A	6A	9A	6A	7A	5A	6A	7A	8B	8B	7B	6B	6B	8A	10B	12C	12C	76-80
81-85	6A	7A	8A	9A	6A	9A	7A	8A	6A	7A	8B	9B	9B	8C	7C	7C	9B	11C	13D	13C	81-85
86-90	6A	8A	9A	10B	7A	10A	8B	9B	6B	8B	9B	10C	10C	9C	8C	8C	10B	12C	14D	14D	86-90
91-95	6A	8B	9B	11B	8A	10A	9B	10B	7B	9B	10C	11C	11C	10C	10C	12D	11C	13D	15D	15D	91-95
96-100	7B	9B	10B	12C	8B	11B	10B	11C	7B	10C	11C	12D	12C	11D	12D	14D	12C	14D	16D	16D	96-100
101-105	7B	9B	10B	13C	9B	11B	11C	12C	8C	11C	12C	13C	13D	12D	14D	16D	13D	15D	17E	18D	101-105
106-110	7B	10B	11C	14C	10C	12C	12C	13C	8C	12C	13D	14D	14D	13D	16D	18E	14D	16E	18E	20E	106-110
111-115	8B	10C	12C	14C	10C	12C	13C	14D	9C	13D	14D	15D	15D	14E	18E	20E	16D	18E	20E	22E	111-115
116-120	8C	11C	12C	15D	11C	13C	14C	15D	9C	13D	15D	16E	16E	16E	20E	22E	18E	20E	22E	24E	116-120
121-125	9C	12C	13C	16D	12C	13C	15D	16D	10D	14D	16E	17E	17E	18E	22E	24E	20E	22E	24E	26E	121-125
126-130	9C	12C	14D	16D	12D	14D	16D	18E	10D	14E	17E	18E	18E	20E	24E	26E	22E	24E	26E	28E	126-130
131-135	9C	13D	15D	17E	13D	14D	17E	19E	11E	15E	18E	19E	20E	22E	26E	28E	24E	26E	28E	30E	131-135
136-140	10D	13D	16E	17E	14D	15D	18E	20E	11E	15E	19E	20E	22E	24E	28E	30E	26E	28E	30E	32E	136-140
141-145	10D	14E	17E	18E	15E	16E	20E	21E	12E	16E	20E	21E	24E	26E	30E	32E	28E	30E	32F	34F	141-145
146-150	10E	14F	18F	18F	16F	16F	22F	22F	12F	16F	22F	22F	26F	28F	31F	34F	30F	32F	34F	36G	146-150
TSM 100	14F	18F	22G	22G	20G	20G	26G	26G	16F	20F	26G	26G	30F	32F	35G	38G	36G	38G	40G	42G	TSM 100

(Para los A, B, C, D, E usa Críticos de Impacto)

Resultado Crítico	Usa Impacto	Usa Frío
F	E	A
G	E	C



TSM = Tirada Sin Modificar

Modificador

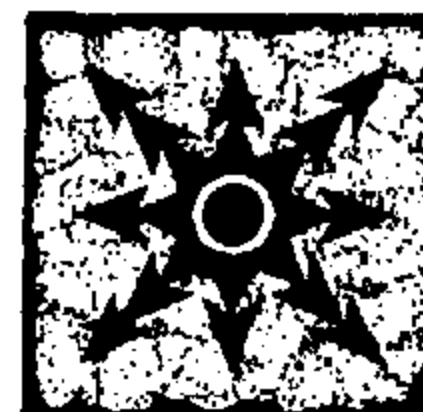
+35
0
-25
-40
-55
-75

Alcance

0 - 3 metros
3,1 - 15 metros
15,1 - 30 metros
30,1 - 60 metros
60,1 - 90 metros
90,1 +

Tabla de ataque 13.7

RAYO RELÁMPAGO



	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	01-02 TSM
TSM 01-02	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	01-02 TSM
03-10	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	03-10
11-20	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	11-20
21-30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21-30
31-35	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31-35
36-40	3	5	3	2	5	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	36-40
41-45	5A	6	5	3	6	5	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	41-45
46-50	6A	7A	7	5	7A	7	5	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	46-50
51-55	7A	8A	8A	7	8A	9A	7A	5	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	51-55
56-60	8A	9A	9A	9A	9A	10A	9A	7A	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	56-60
61-65	9A	10A	10A	11B	10A	11A	11A	9B	4	5	5	3	1	1	1	1	1	1	1	1	61-65
66-70	10A	11A	11B	13B	11B	12A	12B	11B	5A	7	7	5A	7B	8B	8B	7B	8A	9A	13D	9C	66-70
71-75	11A	12B	12B	14C	12B	13B	13B	13B	6A	8A	9A	7A	8B	9C	9C	9C	10A	11B	15D	11D	71-75
76-80	12B	13B	13B	15C	13B	13B	14B	15B	7A	9A	11A	9B	9C	10C	10D	11D	12B	13B	17E	13D	76-80
81-85	13B	14B	14C	16C	13B	14B	15B	17C	8A	10B	12B	11B	10C	11D	11D	12E	14B	15C	19E	15E	81-85
86-90	14B	14B	15C	17D	14C	14B	16C	18C	8A	11B	13B	13C	11D	12D	12E	14E	16C	17C	21F	17E	86-90
91-95	14B	15C	16C	18D	14C	15C	17C	19D	9B	12B	14C	15C	12D	13E	13E	16E	18C	19D	23F	19F	91-95
96-100	15C	15C	17D	19D	15C	15C	18D	20D	9B	12C	15C	15C	13E	14E	14E	18F	20D	21D	25F	21F	96-100
101-105	15C	16C	18D	20E	15D	15D	19D	21E	10B	13C	16D	18D	14E	15E	15E	15F	22D	23E	27G	23F	101-105
106-110	16C	16D	19E	21E	16D	16D	20E	22E	10C	13C	17D	19E	15E	16F	16F	22F	24E	25E	29G	25G	106-110
111-115	16D	17D	20E	22F	16E	16E	21E	23F	11C	14D	18E	20E	16F	17F	18F	24G	25E	27F	31G	27G	111-115
116-120	16D	17E	21F	23F	17E	17E	22F	24F	11D	14D	19E	21F	17F	18F	20G	25G	26F	28F	32H	29G	116-120
121-125	17E	18E	22F	24G	17F	18F	23F	25G	12D	15E	20F	22F	18F	19G	22G	28G	27F	29G	33H	31H	121-125
126-130	17E	18F	23G	25G	18F	19F	24G	26G	12E	15E	21F	23G	19G	20G	24G	30H	28G	30G	34H	33H	126-130
131-135	17F	19F	24G	26G	19G	20G	25G	27H	13E	16F	22G	24G	20G	21G	26H	31H	29G	31H	35I	35H	131-135
136-140	18F	19G	25H	26H	20G	21G	26H	27H	13F	16F	23G	24H	21G	22H	28H	33H	30H	32H	36I	37I	136-140
141-145	18F	20G	26H	27H	21H	22H	27H	28H	14F	17G	24H	25H	22H	23H	29H	34I	32H	33I	37I	39I	141-145
146-150	18G	20H	27I	27I	22H	22H	28I	28I	14G	18H	25I	25I	23H	24H	30I	35I	32I	34I	38I	40I	146-150
TSM 100	22H	25I	32J	32J	25I	25I	33J	33J	20H	25I	30J	30J	27I	30I	38J	42J	38J	42J	43J	45J	TSM 100

Alcance

0 - 3 metros
3,1 - 15 metros
15,1 - 30 metros
30,1 - 60 metros
60,1 - 90 metros
90,1 +

Modificador

+35
0
-25
-40
-55
-75



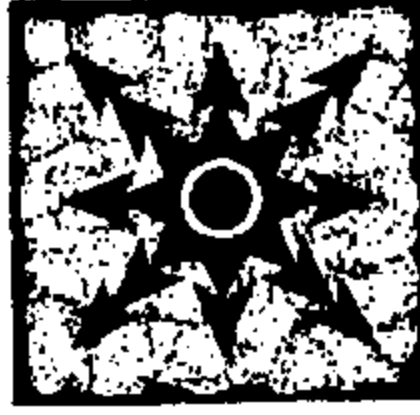
TSM = Tirada Sin Modificar

(Para los A, B, C, D, E usa Críticos de Electricidad)

Resultado	Usa	Usa	Usa
Crítico	Electricidad	Impacto	Calor
F	E	A	-
G	E	B	-
H	E	C	A
I	E	D	B

Tabla de ataque 13.8

RAYO DE DESCARGA



	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	01-02 TSM
TSM 01-02	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	01-02 TSM
03-10	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	03-10
11-20	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	11-20
21-30	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	21-30
31-35	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31-35
36-40	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	36-40
41-45	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	41-45
46-50	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46-50
51-55	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51-55
56-60	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56-60
61-65	4A	4A	4A	4A	4A	4A	4A	4A	4A	4A	4A	4A	4A	4A	4A	4A	4A	4A	4A	4A	61-65
66-70	5A	5A	5A	5A	5A	5A	5A	5A	5A	5A	5A	5A	5A	5A	5A	5A	5A	5A	5A	5A	66-70
71-75	5A	5A	5A	5A	5A	5A	5A	5A	5A	5A	5A	5A	5A	5A	5A	5A	5A	5A	5A	5A	71-75
76-80	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	76-80
81-85	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	81-85
86-90	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	86-90
91-95	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	91-95
96-100	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	96-100
101-105	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	101-105
106-110	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	106-110
111-115	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	111-115
116-120	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	8A	116-120
121-125A	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	121-125A
126-130B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	126-130B
131-135B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	9B	131-135B
136-140B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	136-140B
141-145B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	141-145B
146-150B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	10B	146-150B
TSM 100	16D	16D	16D	16D	16D	16D	16D	16D	16D	16D	16D	16D	16D	16D	16D	16D	16D	16D	16D	16D	100 TSM

(Usa Críticos de Electricidad)



TSM = Tirada Sin Modificar

Modificador

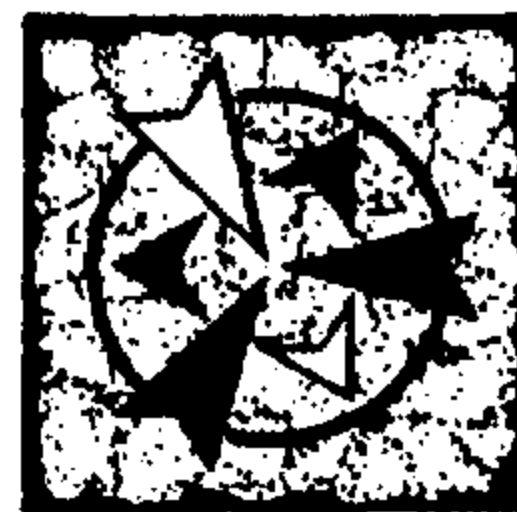
Alcance	Modificador
0 - 3 metros	+35
3.1 - 15 metros	0
15.1 - 30 metros	-25
30.1 - 60 metros	-40
60.1 - 90 metros	-55
90.1 +	-75

Tabla de ataque 13.9

RAYO DE AGUA

	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
TSM 01-02	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	01-02 TSM
03-10	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	03-10
11-20	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	11-20
21-30	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	21-30
31-35	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	31-35
36-40	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	36-40
41-45	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	41-45
46-50	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	46-50
51-55	1	1	1	-	-	1	-	-	-	-	-	-	2	1	-	-	-	-	-	-	51-55
56-60	2	2	2	1	2	2	1	-	-	-	-	-	2	2	1	-	-	-	1	-	56-60
61-65	2	2	3	2	3	2	2	1	1	-	-	-	3	3	2	-	-	-	2	1	61-65
66-70	2	3	4	3	3	3	3	2	1	1	1	-	3	4	3	1	-	-	4A	2	66-70
71-75	3	3	5	4	4	3	4	3	2	2	2	1	4	5	4	2	-	1	5A	4	71-75
76-80	3	4	6	5	4	4	5	4	2	3	4	3	5A	6	6	4	1	3	6A	6A	76-80
81-85	3A	4	7	6	5A	4A	6	5	3	4	6	5	6A	7A	8A	6	3	5	8B	8A	81-85
86-90	4A	5A	7A	7	5A	5A	7A	6	3A	4	8	7A	7A	8A	9A	8A	5	7A	10B	10A	86-90
91-95	4A	6A	8A	8A	6A	5A	8A	7A	4A	5A	10A	9A	8A	9A	10B	10A	7A	9A	12B	12B	91-95
96-100	4A	6A	8A	9A	6A	6A	9A	8A	4A	5A	10A	11A	9A	10B	11B	12B	9A	11A	14B	14B	96-100
101-105	5A	6A	9A	10A	7A	6A	10A	9A	5A	6A	11A	12B	10B	11B	12B	14B	11A	13A	15C	16B	101-105
106-110	5A	7A	9A	10A	7A	7A	11A	10B	5A	6A	11B	13B	11B	12B	13B	16B	12A	14B	16C	18C	106-110
111-115	5A	7A	10A	11B	8A	7A	12B	11B	6A	7B	12B	13B	12B	13B	14B	17C	13B	15B	17C	19C	111-115
116-120	6A	7A	10A	11B	8A	8A	12B	12B	6A	7B	12B	14B	13B	14B	15C	18C	14B	16B	18C	20C	116-120
121-125	6A	8A	11B	12B	9A	8A	13B	13B	7A	8B	13B	14C	14B	15C	16C	19C	15B	17C	19C	21C	121-125
126-130	6A	8A	11B	12B	9B	9B	13B	14B	7B	8B	13B	15C	15C	16C	17C	20C	16B	18C	20C	22C	126-130
131-135	7A	8B	12B	13C	10B	9B	14B	15C	7B	9B	14C	15C	16C	16C	17C	21C	17C	19C	21C	23C	131-135
136-140	7A	9B	12B	13C	10B	10B	14C	15C	8B	9B	14C	16C	16C	17C	18C	22C	18C	20C	22C	24C	136-140
141-145	7B	9B	13C	14C	11C	11C	15C	16C	8B	10C	15C	15C	17C	18C	19C	23C	19C	21C	23C	25C	141-145
146-150	7B	9C	13C	14C	11C	11C	15C	16C	8B	10C	15C	16C	18C	18C	20C	24C	20C	22C	24C	26C	146-150
TSM 100	10E	12E	16E	17E	14E	14E	18E	20E	11E	13E	18E	20E	22E	22E	24E	28E	24E	26E	28E	30E	100 TSM

(Usa Críticos de Impacto)



Modificador

Alcance

0 - 3 metros	+35
3,1 - 15 metros	0
15,1 - 30 metros	-25
30,1 - 60 metros	-40
60,1 - 90 metros	-55
90,1 +	-75

TSM = Tirada Sin Modificar

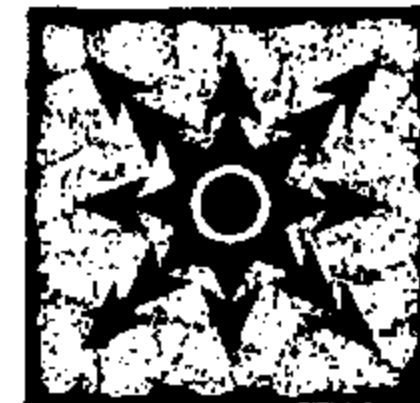




TABLA DE ACIERTOS CRÍTICOS DE FRÍO 14.1

	A	B	C	D	E
01-05	Ligera brisa fría que produce poco daño. +0PV	El ataque produce un corto cambio de clima. +0PV	Haces que las mejillas de tu enemigo se sonrosen un poco. +1PV	Tu ataque parece potente, pero no ha funcionado bien. +2PV	Un frío e incisivo aire recorre la piel de tu enemigo. -3PV
06-10	Debilita mar débil. Tu enemigo no tiene de qué preocuparse. +1PV	Un ráfaga de frío incomoda ligeramente a tu objetivo. +2PV	Tu ataque materializa un ligero viento ártico. Tu enemigo no se deja impresionar. +3PV	Tu enemigo se protege con sus brazos. Tu ataque pierde mucha de su efectividad. +4PV	El hielo cubre el suelo y los pies de tu enemigo, temiendo que estoruden. Tienes la iniciativa. +5PV
11-15	El enemigo esquiva tu ataque con demasiado esfuerzo. Tienes la iniciativa. +2PV	Tu enemigo se evade desesperadamente, pero aun así está helado. Tienes la iniciativa a tu siguiente asalto. +3PV	Inciestas a tu enemigo con hielo. Se desequilibra intentando quitarse el hielo. +4PV	Una ligera escarcha deja tu enemigo indefenso. Puedes golpearle otra vez. +5PV	Golpea fuerte contra el pecho y la cara de tu enemigo. Tienes la iniciativa. +6PV
16-20	El enemigo está espantado de tu ataque. Ganas la iniciativa. +3PV	El ataque ciega momentáneamente a tu enemigo. Tienes 2 asaltos de iniciativa. +4PV	Un torbellino entumecedor envuelve a tu enemigo. Tienes 2 asaltos de iniciativa. +5PV	El enemigo intenta evitar el ataque golpeando el suelo. Intentas no ceder. +6PV	Los fallidos intentos de tu enemigo de evitar tu ataque lo colocan en grave desventaja. +7PV
21-35	Un golpe de frío en la cara hace retroceder a tu enemigo. Tienes la iniciativa durante 2 asaltos. +4PV	Un golpe cargado de hielo fuerza a tu enemigo a retroceder. Cualquier recipiente de agua se hiel y explota, tienes 2 asaltos de iniciativa. +5PV	Desorientas a tu enemigo con un golpe certero. Sus ropas no han evitado que se hiele. Presiónas mientras puedas. +6PV	Con una explosión blanca, lanzas a tu enemigo con cristales de hielo, temiendo que cerrar los ojos para evitar la acometida. +7PV	El enemigo se esfuerza en vano en reparar el daño. +8PV
36-45	Tu ataque congela uno de los objetos metálicos de tu enemigo, haciéndole tomar una posición defensiva. +5PV	El enemigo hace un inútil intento de parar el ataque. Pierde 3 asaltos de iniciativa. +6PV	Alcanzas a tu enemigo en la pantorrilla. Ganas la iniciativa mientras intenta reestablecer la circulación. +7PV	Tu enemigo se hila congelando toda la piel expuesta. El dolor es enorme. +8PV	Aciertas en las piernas. Con hipotermia, tu enemigo intenta permanecer de pie. +9PV
46-50	Concentras todo tu ataque sobre el pecho de tu enemigo, cubriéndolo de escarcha. Bastante macabro. +6PV	El frío penetra en el pecho de tu enemigo dejándolo congelado. El dolor será bastante grave. Retrocede. +7PV	La bola golpea en el pecho de tu enemigo, espandose. El frío muere en toda la piel expuesta, dejándole una expresión de sorpresa en la cara. +8PV	El ataque se concentra en el brazo del arma de tu enemigo. Tiene que realizar un tremendo esfuerzo para mantener cerca el arma, siendo incapaz de protegerse. +9PV	Ligero golpe en la baja espalda que hace girar a tu enemigo lanzando su arma lejos de él. Ya lo tienes. +10PV
51-55	Golpe en el pecho. Tu ataque ha tenido fuerza por lo que haces tropezar a tu enemigo. +7PV	Un golpe fuerte no del todo centrado que golpea en el brazo, muñeca y costado del escudo. +8PV	Duro golpe contra el pecho, sin que la armadura proteja. La explosión deja su fría marca. +9PV	Patente golpe en el hombro del escudo. El enemigo cae hacia atrás 15 metros. Daño muscular. +10PV	Golpe en el costado. El enemigo intenta recuperar el aliento y sobrevivir a tu siguiente acometida. +11PV
56-60	La bola golpea en una zona expuesta. Está temblando pero su guardia aun está levantada. +8PV	El enemigo se vuelve para evitar tu ataque, dejando sin protección su espalda. Toda la madera que tuviese en la espalda se congela y quiebra. +9PV	Tremendo golpe en la zona baja de tu enemigo, sus piernas soportan la peor parte. Retrocede 15 metros. +10PV	Fallas el brazo de tu enemigo, golpeando en su muslo. Pierde el pie. Dato en piel y nervios que causan dolor al enemigo. +11PV	Tu explosión engulle el brazo del arma de tu enemigo atrayéndolo hacia su torso. Retrocede intentando evitarlo desesperadamente el dolor. +12PV
61-65	Bien situado. Golpeas fuertemente el brazo del arma. El intento de evitarlo es inútil. +9PV	Golpe sólido en el antebrazo. Pierde la sensibilidad de la mano durante 1 asalto. +10PV	La explosión resaca e hiel toda el material orgánico en la espalda de tu enemigo. +11PV	La explosión hiel el brazo y escudo de tu enemigo. Si no tiene escudo, el brazo queda inútil debido a daño en el sistema nervioso. +12PV	Golpeas la cintura de tu enemigo. Todo el equipo del cinturón se congela, rompiéndose si el enemigo se mueve. +13PV
66	Rotas todo el calor del cuello y pecho de tu enemigo, por lo que deja caer todo lo que tenía agarrándose a la garganta. +10PV	El enemigo está cubierto por la explosión, con todas sus extremidades dañadas. El dolor irá creciendo hasta que entre en coma. +11PV	Tu enemigo responde a tu bola de frío cayendo al suelo, en medio de un tremendo dolor e intentando ponerse en pie. +12PV	Una fría acometida llena los ojos y boca de tu enemigo con hielo, regándole hasta que puede limpiar sus ojos. +13PV	Tu golpe raba todo el calor del cuello y el pecho de tu enemigo. Nervios y músculos dañados. +14PV
67-70	Anotito. Un golpe en el costado de tu enemigo que le produce una ligera congelación. Cualquier hierba que tuviese en el cinto se echó a perder. +11PV	Esploras la cara de tu enemigo con una lluvia de hielo. Intenta sin éxito evitar tu ataque. El dolor le durará. +12PV	Hiel el brazo del arma de tu enemigo, dejando inútil hasta que no caliente. Sufre mucho e intenta mantenerse en pie. +13PV	Un viento polar se introduce en el pecho de tu enemigo, dejándolo temblando. Estás cerca de la victoria. Tu enemigo ha encontrado su hora. +14PV	Golpe en el brazo del escudo. Caer al suelo. Si tiene escudo, éste se rompe, si no se rompe el brazo. +15PV
71-75	Tremendo golpe desequilibrante. La temperatura corporal de tu enemigo cese de ascender. +12PV	El golpe se apesenta en las piernas de tu enemigo. El dolor y la desgracia le hacen llorar. +13PV	Un golpe lateral golpea a tu enemigo con acierto. Toda el cuerpo o ropa se congela y se rompe. +14PV	La explosión llena el calor del brazo del arma de tu enemigo, dejando el brazo y la mano inútiles. La mano se congela cerrada. +15PV	Sólido golpe en el pecho. El enemigo voltea sobre su espalda, dejando caer todo lo que sosteniese. Lo tienes a tu merced. +16PV
76-80	Golpe en el brazo del escudo. Si no viste el ataque puede bloquearlo con un escudo. Retrocede 15 metros de la explosión. +13PV	Golpe en el pecho que congela lo que toca, dañando el equipo. El dolor es persistente, la armadura pectoral está destrozada. +14PV	Golpe en los brazos. Cualquier protección metálica se congela, inmovilizando los brazos hasta que las pueda quitar o descongelar. +15PV	La explosión llena el calor del brazo del arma de tu enemigo, dejando el brazo y la mano inútiles. La mano se congela cerrada. +16PV	El ataque a la garganta y la cara es definitivo. El enemigo aún estará activo pero morirá en 12 asaltos. +17PV
81-85	Onda expansiva por la espalda. Todo el cristal que tuviese se rompe. Magnitud de destrucción. +14PV	Un duro y limpio golpe empuja al enemigo hacia atrás, rompiéndole las costillas. Su recuperación será lenta. +15PV	Explosión ártica contra el torso del enemigo, que se congela gravemente y cae de rodillas del dolor. +16PV	Congelas las manos de tu enemigo, quedando los brazos inútiles y dejando caer todo lo que estuviese cargando. +17PV	Tu cruel tormenta embrolla a tu enemigo y le raba todo el calor del cuerpo. Caer y muere en 9 asaltos de inactividad. +18PV
86-90	El ataque a la pantorrilla de tu enemigo congela parte de la pierna. Que si no tiene armadura en la pierna, el pie tendrá que ser amputado. +15PV	El golpe da en la pierna congelándola. Con armadura necesitará ayuda en 20 asaltos para conservar el pie. Sin armadura, ya se puede despedir del mismo. +16PV	Golpe en las rodillas de tu enemigo, que se las congela y lo hace caer. Del impacto se le fractura una. Su caída lo hace dos veces malo. +17PV	El golpe en el pecho produce muchísimo dolor. Si tenía ropa de abrigo caerá inconsciente. Si no, morirá en 12 asaltos. +18PV	Empujas hacia atrás y desequilibras a tu enemigo. La sangre de sus extremidades se congela. Muere después de 6 asaltos de agonía. +19PV
91-95	El golpe impacta en la cara, congelando su nariz, orejas y mejillas. Tu enemigo cae. Si no lleva velum pierde ambas orejas. +16PV	Impactas en la cadera de tu enemigo, fracturando y haciéndole caer indefenso. La piel y los músculos quedan congelados. +17PV	Congelas la sangre del muslo de tu enemigo. Al calentarse, los coágulos se mueven hacia el corazón, matándolo en 9 asaltos. +18PV	Eliminas el calor de toda la parte inferior de cuerpo de tu enemigo. Todos los órganos vitales son destruidos. Queda inmóvil y muere en 9 asaltos. +19PV	Tu enemigo se convierte en una estatua sin vida. Está muerto y bien preservado. Manténlo en un lugar frío y seco. +20PV
96-99	Un golpe en el pecho manda a tu enemigo hacia atrás, dejándolo inconsciente. Sus labios se congelan y quedan abiertos. No podrá hablar en 2 semanas. +17PV	La explosión golpea al cuello y la clavícula. Si tiene armadura en el cuello bloqueará el ataque pero quedará inconsciente. Si no tiene armadura, se le congelará y morirá en 9 asaltos. +18PV	Tu acometida congela el torso y la cabeza de tu enemigo que aunque permanece en pie durante un momento cae en shock y muere 6 asaltos después. +19PV	Los pulmones y corazón de tu enemigo son congelados en un instante por tu explosión ártica. Está acabado, muere de shock y asfixia después de 6 asaltos. +20PV	Tu enemigo se congela y explota en miles de pedruzcos, dejándolo todo alrededor de 6 metros lleno de trozos. +21PV
100	Tu enemigo cae en coma durante un mes de hielo al ataque. Pierde la nariz por congelación. +20PV	El asalto hace descender la temperatura de tu enemigo, parálisis el corazón. Muere en 1 asalto, aunque bien conservado. Tres resucitado por todos. +21PV	La explosión congela los ojos y el cuello de tu enemigo. Caer en coma durante 2 semanas, quedando paralizado de cuello para abajo. +22PV	El enemigo ataque congela el cuerpo de tu enemigo por completo. Se mantiene en pie pero si golpeado saltará en pedruzcos. +23PV	

Legenda: **2X** = debe parar en 2 asaltos. **3X** = no puede parar en 3 asaltos. **4+** = sangra 4 puntos por asalto. **(B)** = el enemigo sufre una penalización de **B**. **(-B)** = el atacante recibe un **-B** a la siguiente acción.



TABLA DE ACIERTOS CRÍTICOS DE ELECTRICIDAD 14.2

	A	B	C	D	E
01-05	La explosión es impresionante pero no tiene efecto. +0PV	Tu ataque tenía poca energía y estaba mal apuntado. +0PV	La energía del rayo es absorbida por el suelo. -1PV	La luz brillante y un poco de calor molestan a tu enemigo. +2PV	Aunque logra evitar el ataque está cargado de electricidad. -3PV
06-10	Las chapas saltan. El enemigo queda iluminado por la explosión. +1PV	Le pones los pelos de punta. ¡Aterrador! +2PV	Tu enemigo adivina las chispas y el humo con las manos. +3PV	¡Zap! La electricidad estática alcanza a tu enemigo. +4PV	El enemigo te las estrellas. Tienes la iniciativa. -1PV
11-15	El rayo busca a tu enemigo pero se entierra en el suelo. Tienes la iniciativa. -2PV	Sacudida débil en el hombro que hace dudar a tu enemigo. Tienes la iniciativa. +2PV	El estruendoso ruido de tu ataque hace que tu enemigo tenga pánico. Tienes la iniciativa. +3PV	El rayo salta hacia las armas de tu enemigo para enterrarse en el suelo. Tienes la iniciativa. +4PV	El destello desequilibra a tu enemigo y lo pone a la defensiva. Tienes la iniciativa. +5PV - 0
16-20	Tu enemigo se sobresalta de la electricidad estática que hay en el aire. Tienes la iniciativa. +3PV	La explosión de luz y calor desanima a tu enemigo, que mira hacia otro lado. Tienes la iniciativa. +4PV	Los restos de tu ataque obstruyen la visión de tu enemigo. Tienes la iniciativa durante 2 asaltos. +3PV	Tu enemigo golpea contra el rayo para protegerse. Parece que ha funcionado bastante. +4PV - X	Tu enemigo no logra evitar por completo el ataque y casi cae en el intento. +6PV - 0
21-35	Retrocede ante el estruendo de la explosión. Pierde 2 asaltos la iniciativa. +1PV	Chispas y destellos de luz que impresionan a tu enemigo. Tienes la iniciativa de los 2 asaltos siguientes. +5PV	Cualquier moneda que tuviese tu enemigo encima arde sin llama en sus bolsillos. Retrocede. +6PV - X	Tu ataque hace que tu enemigo retroceda y lance mandóbles en todas direcciones. +5PV - 2 X - 1	Queda magnetizado por un momento, distrayéndole. Tu enemigo está asombrado. +10PV - 2 0
36-45	No logras alcanzarle de pleno, pero se introduce en el brazo del arma de tu enemigo. sin arma metálica: +5PV - X con arma metálica: +7PV - 0 X	Tu enemigo arquea su espalda y costado debido a la explosión. Se convulsiona. +2PV - X - 1	Tu enemigo se calienta y se pone a la defensiva hasta enfriarse. Su equilibrio es bueno. +7PV - 2 X	Rodeas a tu enemigo de una mortal luz azulada. Las ropas arden sin llama y trazan líneas de energía en su equipo. +7PV - 0 - 3-10	El equipo de tu enemigo se lleva la peor parte. Las ropas quedan achicharradas y la piel que queda. Tu enemigo es una ruina. +12PV - 2 0
46-50	Pequeñas chispas revolotean alrededor del cuerpo de tu enemigo, que hace esfuerzos vanos por deshacerse de ellos. +2PV - X - 1	Impacto en el pecho. Las ropas comienzan a humear y se incendian. Tu enemigo agita las manos intentando apagarlo. +6PV - 2 X	El ataque conecta con el brazo, torciendo todas las piezas de metal que tuviese encima. La piel expuesta se llena de ampollas. +7PV - 2 0	Impacto directo en el pecho que ilumina a tu enemigo. La tierra absorbe la mayor parte del ataque, aunque un poco de la energía permanece un instante. +7PV - 2 0 - 3-10	Explosión en la cintura. Se tambalea, cegado por la luz, y está crispado la siguiente hora. Ganas la iniciativa de 6 asaltos. +14PV - 2 0 - X
51-55	Explosión crepitante que se dirige hacia el hombro de tu enemigo, alcanzándolo con asombro. +6PV - 0	Golpe en la espalda que lanza el equipo por todos lados. Quemaduras leves en la piel expuesta. +7PV - 0 - 2 0	Impacto con fuerza en el costado, sin que la armadura ayude. El ataque dejará una marca permanente. +7PV - 0 X - 1	La explosión alcanza el brazo del escudo. Si tu enemigo tiene armadura metálica queda fuera de combate. +10PV - 2 0 - X	El brazo del arma de tu enemigo resiste todo el impacto. Deja caer todo lo que tuviese en esa mano. +14PV - 2 0 - 2 0
56-60	Tu enemigo pierde el equilibrio por el impacto y tiene problemas para recuperarse. +7PV - 3 X	La explosión calienta el metal, causando quemaduras dolorosas en la piel. sin metal: +8PV - 2 0 con metal: +10PV - 2 0 X	Explosión fuerte que alcanza a tu enemigo en la parte baja de sus piernas. Retrocede. con armadura en las piernas: +12PV - 0 sin armadura en las piernas: +9PV - 2 0	Golpeas con dureza en el abdomen de tu enemigo. Retrocede 1.5 metros. con armadura abdominal: +20PV sin armadura abdominal: +15PV - 6 0	El rayo pasa a través de la pierna de tu enemigo antes de desmoronarse en el suelo. Tu enemigo sufre. con armadura en la pierna: +8PV - 0 X sin armadura en la pierna: 2 0 - 2 0
61-65	Bien situado. El ataque impacta en el brazo del arma. El intento de evasión de tu enemigo resulta muy cómico. con brazaletes metálicos: +8PV - 2 0 sin brazaletes metálicos: +7PV - 0	Amulas los reflejos de tu enemigo con la explosión. Está deslumbrado y se mueve con lentitud. +9PV - 0 X	El ataque es demasiado bajo, por lo que se mete en el suelo. Un rayo perdido sale por la pierna de tu enemigo. +10PV - 2 0 X	Explosión en el hombro del escudo. El brazo y el escudo arden. con escudo: 6 0 - 3 0 sin escudo: 2 0 - 2 0	Tu enemigo es superado por el destello. Caerá tirado por sus ropas ardientes. +14PV - 2 0 - X
66	Logras paralizar el corazón de tu enemigo durante un instante. Los reflejos contraen los músculos. Tu enemigo queda fuera de combate. 3 0	Destello resplandeciente que ilumina a tu enemigo y sacude todos los músculos de su cuerpo. Volverá a recuperar sus reflejos en 10 asaltos. +15PV - 3 0 X - 2 0 - (-20)	Las armaduras metálicas en el pecho o en el brazo se funden entre sí debido a la explosión, dejando el brazo inútil y trabado. +9PV - 12 0	El cuello de tu enemigo absorbe la mayor parte del ataque. Nervios sobrecargados. Fuera de combate y mudo durante 1 semana. +20PV - 1 0	¡Bom! El esqueleto de tu enemigo se deshace debido al impacto. Caerá y muere después de 2 asaltos. (+10)
67-70	El rayo trepa por el costado de tu enemigo, enviándolo hacia atrás 1.5 metros. Se cubre la cara en espera de otro ataque. +7PV - 0 X	El ataque aterriza en el hombro y se introduce hacia abajo. Tu enemigo tropieza hacia delante al no poder esquivarlo. Es vulnerable. +10PV - 2 0 - X	Golpe en la espalda. Tu enemigo cae sobre una rodilla para levantarse otra vez con dificultades. La piel está llena de ampollas. +11PV - 2 0 X - (-10)	El impacto del ataque se introduce en la espina dorsal. Distorsión en músculos y tendones. Tienen problemas para permanecer en pie. +12PV - 2 0 - (-20)	El rayo salta al brazo del escudo. Su brazo y cualquier escudo que tuviese están en llamas. El metal se funde. 1 0 - 3 0 - (-40)
71-75	Tu ataque satura a tu enemigo de energía eléctrica, que comienza a danzar alrededor de él. Le costará un poco recuperarse. +8PV - 3 0 - (-5)	Explosión en el pecho y brazo que daña cualquier armadura orgánica. Las metálicas se encenderán dolorosamente. Tu enemigo huele a pelo quemado. +1 0 - 2 X si además llevaba armadura metálica: 3 0	Impacto en el pecho que destruye cualquier armadura orgánica. Si es metálica quemará como un demonio. -12PV - 8 0 mientras no se quite la armadura metálica: 5 0	El ataque engulle el arma de tu enemigo, dejando inútil la mano y el brazo. Daño en nervios, músculos y piel. +13PV - 3 0	Golpe salta en el centro del pecho. Las convulsiones de tu enemigo parecen un baile. Un brazo paralizado. con armadura: +10PV - 1 0 X - 1 0 sin armadura en el pecho: 6 0 - 3 0
76-80	Electrificas el costado de tu enemigo, sin que pueda encontrar demasiada protección en su escudo. Por suerte no parece tener metal. sin metal en el escudo: +6PV - 0 X con metal en el escudo: +9PV - 2 0 X	El abdomen recibe una gran serpentina eléctrica. Queda fuera de combate. La bestia desaparece. con armadura en el abdomen: +15PV - 2 0 - X sin armadura en el abdomen: +11PV - 2 0	Los nervios del codo quedan dañados: brazo del escudo inútil. Tu enemigo deja caer el arma sobre sus pies. Está algo abochornado. 8 0 - (-5) - 1 0 +20PV - 10 0 X	La explosión le alcanza con excesiva exactitud, engullendo la espalda y cuello. Nervios dañados y músculos desgarrados. +20PV - 10 0 X	El metal se funde con el cuerpo de tu enemigo, dañando el sistema nervioso. Cegado, cae al suelo buscando reposo. +18PV - 3 0
81-85	La explosión alcanza a tu enemigo en la espalda, haciéndolo vibrar. Deja de ser consciente de lo que le rodea durante un instante. Mueve su arma arriba y abajo. -12PV - 2 0 X	El impacto hace que los reflejos de tu enemigo contragran los músculos sin control. Los tendones se desgarran durante las violentas convulsiones. Pobre diablo. +13PV - 3 0 X	Impacto violento en el abdomen. La armadura logra evitar parte del daño. Enemigo muy desequilibrado. Desgarras cartílagos. con armadura: +10PV - 0 - (-20) sin armadura: 4 0 - (-40) - 2 0 +15PV - 6 0 X	El rayo atrapa el brazo del arma y se introduce en su cuerpo. Brazo inutil. Se marca y cae inconsciente después de 6 asaltos de actividad. +15PV - 6 0 X	El rayo impacta en el hombro. Tu enemigo hace de conductor muy bien. El sistema nervioso se reconfigura. Caerá y muere del shock y del daño nervioso después de 12 asaltos. -
86-90	Ataque en la parte inferior de la pierna que funde el metal y provoca muchas quemaduras. Tu enemigo cae. Si tiene grebas metálicas una de sus piernas queda paralizada. con armadura metálica: +15PV - 2 0 X sin armadura metálica: +15PV - 3 0 X	La explosión impacta en la pierna con inasistida fuerza. Si lleva armadura, fractura limpia en la pierna; si no, fractura múltiple. con armadura en la pierna: 6 0 X - 1 0 sin armadura en la pierna: 6 0 - (-50)	Choque brutal contra la rodilla de tu enemigo, que quema músculos y nervios. Tu enemigo cae de agonía y se agarra la rodilla. 2 0 X - (-60)	Electrificas el cuerpo de tu enemigo. Los músculos y tendones se desgarran debido a las convulsiones. Si no tiene armadura muere después de 12 asaltos. con armadura en el pecho: 9 0 - 0 0	El ataque busca el hombro y luego la columna vertebral. Caerá con la cadera y la espinilla dorsal destrozadas, y muere después de 12 asaltos. -
91-95	El rayo converge sobre la cadera de tu enemigo. Los ropajes se incendian, produciendo daño en los nervios y shock. 3 0 - (-50)	El relámpago ciega a tu enemigo durante 2 días y lo envía contra el suelo. Queda muy sobrecogido e indefenso mientras dura la ceguera (de 2 a 10 días). 9 0	Atrapado en una red de luz, tu enemigo no puede escapar del calor. Caerá inconsciente y, sin posible ayuda inmediata, entra en shock, muriendo después de 12 asaltos. (-75) - 5 0	Impacto en la cabeza que destruye el sistema nervioso. Caerá en coma, convirtiéndose en un vegetal. Todo el metal está caliente al contacto. +30PV	La explosión desgarrará el cuerpo de tu enemigo, provocando daño fatal en los órganos. Se le salen los ojos y muere después de 9 asaltos de inactividad. Demasiado tarde para el perdón. (-25PV)
96-99	Tu enemigo pierde la conciencia debido al impacto. Las convulsiones le hacen mantenerse en pie durante 1 asalto. +10PV - 12 0	El impacto sobrecarga el sistema nervioso de tu enemigo. Su corazón se para y vuelve a funcionar repetidamente. Caerá y muere después de 9 asaltos. +15PV	El alto calor sostenido del asalto funde metal, ropa y piel. Los ojos de tu enemigo caen de su cabeza, fundidos. Muere después de 3 asaltos. -	Tu enemigo recula 3 metros. El daño en el sistema nervioso combinado con la rotura de la cadera y el brazo provocan la muerte después de 3 asaltos de agonía. +20PV	Explosión titánica que virtualmente corta en dos a tu enemigo. Los rayos saltan por el suelo en busca de nuevas víctimas. El enemigo está muerto por supuesto. (+20)
100	La cabeza de tu enemigo está en llamas, así como sus ropas. Caerá inconsciente y muere después de 3 asaltos debido al daño nervioso. +20PV	Tu enemigo se calienta y arde desde dentro, destruyendo todas las órganos y el sistema nervioso. Caerá y muere en el acto. (+10)	El ataque impacta en la cabeza. Funde músculos y tendones. El cerebro de tu enemigo se frie. Se desliza hasta el suelo y muere después de 3 asaltos. 8 (-10)	El caos rodea a tu enemigo. El objeto más cercano a él es también engullido por este rayo mortal. Muere 2 asaltos más tarde. (+15)	Impacto en la cabeza. De tu enemigo no queda más que un montón de cenizas. Lo que le quedaba es dispersado por el viento. Todos lo temen. (+20)



TABLA DE ACIERTOS CRÍTICOS DE CALOR 14.3

	A	B	C	D	E
01-05	El aire alrededor de tu enemigo resplandece. Puff. +0PV	El ataque es salvaje y hace hervir al agua cercana. +0PV	Un humo caliente pone los ojos de tu enemigo rojos. +1PV	Tu enemigo evade el abrazo de las llamas. +2PV	Tu enemigo evita la explosión pero no el calor. +3PV
06-10	El viento cálido incomoda a tu enemigo. +1PV	Chamuscas la piel expuesta de tu enemigo. No se impresionan. +2PV	Chispas y humo danzan alrededor de tu enemigo, pero las apaga sin esfuerzo. +3PV	Las llamas rodean a tu enemigo, aunque parece salir indemne del trance. +4PV	Un bochornoso calor alcanza a tu enemigo, aunque logra evitarlo. Tienes la iniciativa. +5PV
11-15	Tu enemigo se cubre la cara y se aparta. Tienes la iniciativa. +2PV	Tu enemigo se cuece dentro de sus ropas. SE despista y obtienes la iniciativa. +2PV	Tu enemigo sospecha que está en llamas. Está equivocado. Ganas la iniciativa. +3PV	Tu enemigo está envuelto en humo, aunque el calor le hace poco daño. Tienes la iniciativa. +4PV	La explosión desequilibra a tu enemigo, poniéndolo a la defensiva. Tienes la iniciativa. +5PV
16-20	La explosión aguijonea las manos y brazos de tu enemigo. Tienes la iniciativa. +3PV	El asalto ciega a tu oponente durante un instante. Tienes 2 asaltos de iniciativa. +4PV	El pelo y las cejas de tu enemigo se chamuscan. Tienes 2 asaltos de iniciativa. +5PV	Tu enemigo golpea a las llamas para protegerse. Parece que lo hace bien. +6PV - X	Tu enemigo no puede evitar el ataque, recibiendo la mayoría del golpe. +7PV - X
21-35	El pecho y costado de tu enemigo se queman y los ropajes abrasan. Será un blanco fácil si le golpeas otra vez. +1PV - 0	Las brasas fuerzan a tu enemigo a retroceder. Cualquier recipiente con agua hierve y se abre de golpe. Tienes 2 asaltos de iniciativa. +6PV	Desorientas a tu enemigo con un golpe afortunado. Los ropajes abrasan sospechosamente. Se palpa para ver si está bien por lo que baja la guardia. +7PV - X - 0	Con una explosión de llamas cubres a tu enemigo con aire caliente. Éste salta hacia atrás para evitar otras heridas. +8PV - 2X - 0	Produce ampollas en el brazo del arma de tu enemigo, que se adelanta para escapar al calor. Sus pasos se lo colocan en una posición mejor de lo que hubieses esperado. +9PV - 2X - 0
36-45	Aires caliente danzan sobre tu enemigo abrasando la piel expuesta. Se defiende desesperadamente. +6PV - X	El costado del escudo está envuelto en fuego. Puede usar el escudo para evitar el ataque, pero este se consumirá. Quemar la mano del escudo. con escudo: +3PV - X sin escudo: +7PV - X - 0	El calor alcanza la pantorrilla de tu enemigo. Ganas la iniciativa mientras tu enemigo intenta mantener el equilibrio. El dolor le acompañará. +8PV - 2X - 0	Cubres a tu enemigo con una explosión de fuego, quemándole toda la piel expuesta. Las llamas muerden profundamente y el dolor es grande. sin humedad: +9PV - 2X con humedad: +6PV - 2X	Golpe contra el costado y la espalda de tu enemigo que hace arder la capa y la mochila que tuviese. Tiene quemaduras leves en cuello y hombros. con mochila: +8PV - 0 sin mochila: +10PV - 0
46-50	Las ropas comienzan a humear, incendiándose momentos después. Tu enemigo mueve los brazos intentando evitarlos. El dolor le durará más que las llamas. +7PV - X - 0	Tu enemigo evita la mayor parte del ataque con cierta gracia. El resto del ataque flama su costado ligeramente. +8PV - 2X - 0	El fuego se extiende por el costado de tu enemigo, avanzando su brazo y cara. Las zonas expuestas sufren quemaduras leves. +9PV - 0 - 0	El ataque impacta contra el brazo del arma. Tu enemigo tiene que realizar un supremo esfuerzo para mantenerlo lejos del cuerpo, por lo que es incapaz de protegerse. +10PV - 0 - 0	Tu enemigo bloquea las llamas con su arma. Si es de madera quedará destruida, una metálica estará demasiado caliente como para sujetarla. +12PV - 2X - 0
51-55	Las chispas caen en un equipo de tu enemigo, incendiándolo. Tiene que dejarlo caer. +8PV - 2X - 0	Tu enemigo se revuelve; el ataque prende en su espada y en el suelo detrás de él. Se estremece. +8PV - 0 - 0	Duro golpe contra el costado por lo que la armadura no ayuda. La explosión deja una marca de ampollas. +9PV - 2X - 0	Tu enemigo está en llamas y recibe daño durante 3 asaltos mientras se quema. +10PV - 0 - 0	Tus llamas se extienden hacia tu objetivo. Tu enemigo salta hacia atrás. Quemar su pecho. +12PV - 0X - 0
56-60	El asalto incendia la espalda de tu enemigo. El equipamiento crepita mientras se quema y cae al suelo. +9PV - 0 - 0	El fuego y el humo engullen a tu enemigo. Las llamas se apagan y tu enemigo escapa de la muerte. +10PV - 2X - 0	Fuerte explosión que golpea en las piernas de tu enemigo, que casi cae. Retrocede 1.5 metros. con armadura en las piernas: +8PV - X sin armadura en las piernas: +10PV - 2X - 0	Las llamas danzan sobre la cabeza de tu enemigo. Intenta quitárselas de encima y casi falla. con yelmo: +3PV - 2X - (10) sin yelmo: +12PV - 0	Los ropajes de los hombros y la cabeza de tu enemigo comienzan a arder. Se pone frenético. con yelmo: +8PV - 0X - 0 sin yelmo: +15PV - 2X - (10) - 0
61-65	Bien dirigido, el golpe impacta en el brazo del arma, quemando sus ropajes. El intento de evitarlo de tu enemigo es cómico. con brazales: +7PV - 0 sin brazales: +10PV - 0	Golpe concentrado que quema toda la pierna de tu enemigo. Las llamas no duran mucho pero dejan toda la piel expuesta llena de ampollas. +9PV - 0X - (15) - 0	Las llamas queman el costado de tu enemigo, que se retuerce sin llegar a caer. Intenta apagar el fuego con sus ropajes. +10PV - 0X - (10) - 0	El escudo y el brazo que lo sostiene están en llamas y dejarlo caer solo ayuda un poco. Las llamas se aferran a sus ropas. con escudo: +10PV - 2X - X - 0 sin escudo: +30PV - 2X - X - 0	Golpe abrasador contra las piernas de tu enemigo, toda la piel y músculos expuestos arden. Lo siguiente será una infección. Tu enemigo lucha por mantenerse en pie. +15PV - 2X - 0 - (10)
66	Las llamas trepan por el pecho y escudo de tu enemigo. La herida es grave y se infectará. +9PV - 2X - (15)	El fuego se planta en un lado de la cara de tu enemigo, engullendo el pelo, la mejilla y la oreja. Tu enemigo se lanza al suelo. +10PV - 2X - 0	La llamarada consume las ropas del brazo del arma. Cualquier metal arde. Tu enemigo cae del impacto. +10PV - 0	Escaldas la cara y la mano del arma de tu enemigo. Tiene problemas para abrir los ojos. +10PV - 0 - (10) - 0	Las ropas combustibles de tu enemigo lo convierten en una antorcha humana. Corre un poco, cae y muere en 6 asaltos. +10PV - 0 - (10) - 0
67-70	Tuestas el costado de tu enemigo haciéndolo retroceder 1.5 metros. Se cubre la cara contra cualquier ataque posterior. +8PV - 2X - 0 - (15)	Las llamas buscan a tu enemigo con la pasión de un predador. Se quita las ropas y el equipo desesperadamente para satisfacer a las llamas. Está ocupado intentando sobrevivir. +7PV - 2X - X - (10) - 0	Golpe por la espalda. El enemigo cae sobre una rodilla, levantándose con dificultades momentos después. Algunas de sus ropas aún humean. Su piel está llena de feas ampollas. 2X - X - (15) - 0	El enemigo retrocede de tu inferno mortal, escapando de la muerte pero cayendo de espaldas durante 1 asalto. Quemaduras leves en el brazo. +15PV - 0 - 0	La explosión impacta en el brazo del escudo, quemando el escudo si lo tuviese y el brazo mismo. El calor penetra profundamente y la cara de tu enemigo así lo muestra. +15PV - 0 - (15)
71-75	El fuego consume las ropas y el pelo, mientras un humo cegador deja las defensas de tu enemigo desarmadas. +12PV - 0X	Impacto en el pecho y brazo que daña cualquier armadura orgánica y consume toda la madera que porte el enemigo. Las armaduras metálicas se calientan dolorosamente. +9PV - 2X - X - (15) - (10)	Impacto en el pecho que destruye completamente cualquier armadura orgánica. Las armaduras metálicas deben ser quitadas rápidamente. 5X - (15) - 0	El arma de tu enemigo arde estrepitosamente, dejando inútil el brazo y mano. Dano muscular y nervioso. 6X - (15)	Golpe certero en el pecho del enemigo. Las llamas se expanden por doquier dejándolo inconsciente. La armadura pectoral queda destruida. +15PV - 0 - (10)
76-80	El costado del escudo de tu enemigo es engullido por las llamas. El escudo se vaporiza si es de madera. +10PV - 2X - 0 - (20)	El abdomen queda envuelto en llamas, y comienzan a subir hacia arriba el siguiente asalto si no se apagan. El enemigo se da cuenta del peligro. +20PV - 0	El golpe engulle la mano más expuesta de tu enemigo quemando sin piedad y dejándola inútil. La ropa del brazo es destruida. 6X - (10)	El costado de tu enemigo arde debido a tu ataque; las heridas son profundas. Logra apagar el fuego pero el daño ya está hecho. 30X - 0	El impacto aterriza en el costado de tu enemigo pero se expande hacia las piernas y brazos. Un escudo evitara el daño en los brazos pero las manos quedarán achilluradas. +20PV - 2X
81-85	El enemigo expone su espalda mientras intenta evitar el ataque. El impacto deja una pequeña herida en el omoplato. +8PV - 2X - 0 - (20)	El ataque hace caer a tu enemigo de espaldas. Las llamas no duran mucho pero casi todo el equipo ha ardiendo o se ha roto. 0 - 0	Un violento inferno destruye la armadura orgánica o arruina la metálica de las piernas. (20) - 0	El pecho y brazos de tu enemigo abrazan tu golpe infernal. Los brazos quedan inútiles y la piel queda abierta al aire. +15PV - 0	Tu enemigo inhala llamas escaldando sus pulmones y garganta. Estará activo durante 12 asaltos mientras se va consumiendo por dentro y luego morirá. +20PV
86-90	El ataque a la pantorrilla de tu enemigo consume toda protección. Caen. Una de las piernas está en llamas. +10PV - 2X - (10)	La protección de la pierna arde debido al impacto, extendiéndose rápidamente y poniendo en un aprieto a tu enemigo. Las llamas seguirán creciendo si no se apagan. +16PV - 0	El costado del escudo de tu enemigo es devorado por las llamas; la cabeza, el brazo, el costado y la pierna sufren heridas críticas. Si tiene escudo, éste será destruido en lugar de su brazo. +15 - 60X - (185) - 0	El impacto engulle la parte inferior del cuerpo. Si tiene armadura en el abdomen caera. Si no morirá después de 12 asaltos de inactividad debido a daño en los órganos. con armadura en el abdomen: 2X	La parte inferior del cuerpo de tu enemigo está quemada gravemente. Los tejidos, nervios y órganos son destruidos. Queda paralizado y morirá después de 9 asaltos debido al shock y la deshidratación. +20PV
91-95	Golpe en la cabeza. Si lleva yelmo se calentará como un horno y deberá ser quitado con dolor. Las orejas y mejillas se queman. con yelmo: +15PV - 0 - (10) sin yelmo: +18PV - 2X - (10)	Golpe en la cabeza. La fuerza del impacto elimina cualquier yelmo que llevase. El cuero cabelludo, el pelo y la piel se queman. El humo y las llamas cegaran a tu enemigo durante 3 asaltos. con yelmo: +10PV - X - 0 sin yelmo: 8X	Atrapado en el horno de tu ataque, tu enemigo es derrotado y cae inconsciente y ardiendo. +18PV - 60X - (190) - 0	Las llamas queman la parte superior del cuerpo. Si tiene yelmo completo, queda ciego y en coma durante 2 días. Si no, muere después de 6 asaltos debido al shock y al daño cerebral. +20PV	El enemigo es devorado por un fuego infernal de tal manera que incluso si quedas atronizado. Todos los materiales inflamables a menos de 3 metros arderán. No quedará gran cosa después de que el fuego se extinga. (10)
96-99	El impacto golpea en el brazo del arma, trepando hacia el cuello de tu enemigo quemando todo lo que toca. Si tiene alguna protección orgánica en el cuello se quemará. +0X - 0	Las llamas queman la garganta de tu enemigo. El dano es terrorífico. El cuello de tu enemigo se quebra en medio de las llamas. Caen y muere después de 9 asaltos de inactividad. El hedor es terrible. +20PV - 10 - (10)	El intenso calor funde la piel, la ropa y el metal dejando irreconocible a tu enemigo. Si no tiene armadura pectoral muere al instante. En caso contrario muere después de 9 asaltos de arder. +18PV - 60X - (90) - 0	Tu enemigo queda atrapado en el horno que ha creado tu ataque. Los órganos quedan destruidos y la sangre comienza a hervir. No hay esperanza ni salvación; muere después de 6 asaltos de inactividad. +20PV	Tu enemigo es devorado por un fuego infernal de tal manera que incluso si quedas atronizado. Todos los materiales inflamables a menos de 3 metros arderán. No quedará gran cosa después de que el fuego se extinga. (10)
100	Dejas una cicatriz brutal en la cara de tu enemigo. Caen. Pierde 50 puntos de Agilidad y 25 de Presencia. +20PV - 0	El asalto consume la ropa y los tejidos. Los brazos y el pecho de tu enemigo se queman sin piel. Está paralizado. La herida comenzará a infectarse. +25PV	Golpe en la cabeza. Si tiene yelmo, su cabeza se asará muriendo en 2 asaltos. Si no tiene yelmo morirá instantáneamente. (10)	Todas las partes de tu enemigo arden. Muere después de 2 asaltos, haciendo unos ruidos terribles. Sigue quemando durante 12 asaltos más. (15)	El fuego devora a tu enemigo en un instante. Trozos de metal, dientes y unos pocos huesos llenan el suelo. (15)

Leyenda: 0X = debe parir 0 asaltos; 0X = no puede parir en 0 asaltos; 00 = sangra 0 puntos por asalto; (-0) = el enemigo sufre una penalización de -0; (+0) = el atacante recibe un +0 a la siguiente acción



TABLA DE ACIERTOS CRÍTICOS DE IMPACTO 14.4

	A	B	C	D	E
01-05	El enemigo rueda debido al impacto.	Zanandias un poco a tu enemigo. Magulladura en el codo.	Ataque de refilón. Queda impresionado.	El ataque no tiene fuerza. Tu enemigo sigue en pie.	El cómo ha evitado tu enemigo el ataque es un misterio.
	+0PV	+0PV	+1PV	-2PV	+3PV
06-10	El impacto parece fuerte, pero el enemigo no se detiene.	Golpe seco en el pecho. Pierde un alfiler de sus ropas.	Tu enemigo se gira para esquivar el ataque por lo que recibe un impacto en la espalda. Poco daño.	Tu asalto salta en el hombro falla.	Tu enemigo se desequilibra aunque logra mantenerse en pie.
	+1PV	+2PV	+3PV	+4PV	+5PV = 2(-15)
11-15	Logra esquivar con gran esfuerzo. Tienes la iniciativa.	Tu enemigo pierde el sentido del equilibrio. Se tambalea y pierde la iniciativa.	Ataque con firmeza que hace retroceder a tu enemigo agarrado a sus pertenencias.	El impacto en el pecho no es fuerte pero está bien situado. Tu enemigo retrocede 1.5 metros.	Tropieza hacia atrás y da un paso en falso, poniendo las cosas por delante de lo que está ante.
	+2PV	+3PV	+3PV = X	+3PV = X	+6PV = 0
16-20	Giras a tu enemigo hacia un lado. Se recupera con rapidez. Tienes la iniciativa.	La respuesta de tu enemigo es lo suficientemente rápida como para evitar daños más graves.	Impacto potente. Tu enemigo pierde toda posibilidad de obtener la iniciativa y retrocede.	Tu enemigo comienza a retroceder antes de que el ataque golpee en sus piernas.	Tu enemigo no puede evitar el ataque y casi cae en el intento.
	+3PV	+2PV = X	+4PV = X	+6PV = X	+9PV = 0
21-35	Tu golpe tiene efecto: pierde el equilibrio y no puede recuperar el pie con facilidad. Tienes 2 asaltos de iniciativa.	El ataque busca la cabeza de tu enemigo, pero logra bloquearlo con su arma, esquivando con poca gracia. Logra mantener su guardia.	Tu enemigo queda desequilibrado por lo que sólo puede girar y moverse desesperadamente para intentar protegerse.	El impacto casi hace caer a tu enemigo. Golpea el suelo con el arma mientras intenta mantener el equilibrio.	Tu enemigo logra escapar del ataque mortal. Logra evitar la muerte pero no le daña. Su costado queda gravemente dañado.
	+5PV	+5PV = X	+5PV = X	+10PV = X	+15PV = 0
36-45	Tu enemigo debe mantener el equilibrio o caer. Retrocede 1.5 metros y se agacha para evitar caer. Pierde 2 asaltos de iniciativa.	Impacto violento contra el costado del escudo, derribándolo magullado. Si tiene escudo queda destrozado. Aún se mantiene en pie.	Ataque despiadado contra la parte baja de la pierna. Tu enemigo intenta defenderse desesperadamente mientras recupera el equilibrio.	¡Hum! Tu enemigo es golpeado en la espalda por un ataque efectivo. Intenta recuperarse. Magulladuras menores.	Golpe en el hombro. Cae 3 metros hacia atrás cayendo fácilmente. Tropieza unos 1.5 metros antes de volver a ponerse.
	+6PV	+9PV = X	+10PV = 0	+12PV = 20	+15PV = 20 = 2(-15)
46-50	Impacto con fuerza que inquieta a tu enemigo y le golpea en el costado. Se recupera con lentitud. Tienes 3 asaltos de iniciativa.	Aunque tu enemigo pierde pie antes de ser alcanzado, logra evitar la mayor parte del ataque. Pierde un objeto de su equipo.	El brazo del arma de tu enemigo golpea en su pecho y casi le hace caer. Retrocede 1.5 metros y recupera algo el equilibrio.	Tu enemigo es sacudido y retrocede 1.5 metros los dos siguientes asaltos. Si no puede retroceder caerá al suelo.	Levantas a tu enemigo del suelo, lanzándolo hacia atrás 1.5 metros. Incrediblemente logra no caer. Su guardia está firme.
	+10PV	10PV = 0	+12PV = 2 X = (-5)	+5PV = 1X	+20PV = 0X
51-55	Golpe en el costado que daña el equipo de tu enemigo, desequilibrándolo. Tropieza.	Golpeas el costado. Tu enemigo aún lucha pero su armadura se ha aflojado y su equilibrio es precario.	Impacto fuerte en el costado, por lo que la armadura no ayuda demasiado. Magulladura fuerte y efectiva.	Maltratas a tu enemigo, que deja caer el arma. No se dará cuenta de nada más a partir de ahora.	Intenta aguantar el impacto pero que. Necesitará 2 asaltos para ponerse en pie.
	+10PV = 0	+12PV = 0	+15PV = 2 X	0 X = (-5)	+20PV = 2(-10)
56-60	Haces un moratón en el brazo del arma. Tu enemigo se pone en guardia y retrocede. Queda patente que tu enemigo está asombrado.	Tu enemigo responde con poca gracia. El impacto aprieta el brazo del arma contra el costado y le hace dar vueltas un momento.	El impacto golpea con fuerza en sus piernas. Tu enemigo retrocede 1.5 metros lejos de tu ataque.	Costillas matritadas y morados en la piel. Tu enemigo está entumecido, incapaz de sentir dolor. Piensa que la herida ha sido mortal.	El impacto desmora el equipo que no está tan seguro. El escudo ve cómo cae al suelo y salen volando. Después tu enemigo cae.
	+10PV = 0	+10PV = 20	+12PV = 2 0	2 0 X = (-20)	+20PV = 20X
61-65	Bien situado. El golpe impacto contra el brazo. Tu enemigo suelta el arma que sostenía.	El impacto rompe contra el pecho de tu enemigo. Si tiene armadura en el pecho queda dañada. Si no se le fracturan las costillas y obtiene unas magulladuras terribles.	El ataque se estrella contra el hombro de tu enemigo, levantándolo del suelo. Usa su arma para mantenerse en pie por lo que no puede defenderse.	Arrasas con el brazo del escudo de tu enemigo. Si tiene escudo, éste absorbe parte del daño pero es destruido.	El ataque cambia el sentido del equilibrio de tu enemigo, mandándolo a caer. Sus piernas y su orgullo están algo malvencidos.
	con grebas: +8PV = X sin grebas: +12PV = 0	con armadura en el pecho: +12PV = 2X sin armadura en el pecho: +10PV = 0X	+10PV = 0 X = (-5)	con escudo: +5PV = 3 10 sin escudo: +10PV = 2 0 = X	+20PV = 30X
66	Tu enemigo mueve la cabeza patéticamente debido al impacto. Su rodilla se dobla hacia atrás dañando músculos y tendones.	El ataque impacta sobre los dedos de la mano, rompiéndolos. La mano del escudo queda inútil. La hinchazón desaparecerá en un día.	El impacto rompe el brazo del escudo. Cae sobre el brazo del arma y se rompe la muñeca. Ambos brazos inútiles. Y ahora que hable de mala suerte.	Chasquido en la parte trasera de la cabeza. Tu enemigo cae inconscientemente rompiéndose una pierna y una mano. Si no tiene velmo muere.	Golpe en la cabeza que ablasta el cráneo. Si tenía un velmo, éste queda marcadamente dañado de la cabeza.
	+20PV = X	+15PV = 0 X	3 0 = (-90)	--	--
67-70	El intento de evasión de tu enemigo expone su espalda y costado. El impacto hace que baje la guardia y tropiece hacia un lado.	El impacto arroja a tu enemigo sobre sus rodillas, dejando caer su arma. Aún está consciente pero su guardia está caída mientras intenta rearmarse.	Un objeto sólido del equipo de tu enemigo se le clava en el pecho. El dolor es acerbante. Le que dará una cicatriz de por vida.	Tu enemigo queda fuera de combate. Cae sobre su equipo y deja caer el arma. No puede levantarse durante 2 asaltos.	El ataque golpea en el muslo, retorciéndolo a pie y tirando de los tendones. Tu enemigo se machaca un dedo mientras intenta rearmarse.
	+17PV = 0X	+12PV = 0 X	2 0 = X	+15PV = (-5)	+15PV = 0 = (-30)
71-75	Lo que parecía un ataque modesto trae excelentes resultados. Si tu enemigo tiene escudo, lo pone fuera de posición durante 1 asalto.	Impacto sólido en el hombro que nubla los sentidos de tu enemigo y magulla los músculos. Se ha quedado sin sentido de la orientación.	Ataque violento contra su centro de gravedad. Cae, deja caer el equipo y será vulnerable mientras intenta levantarse.	Golpe en las piernas. Tu enemigo ha sabido retroceder sabiamente ante tu ataque. Tiene ambos rodillas y pantorrillas magulladas y un tobillo roto.	El impacto alcanza a tu enemigo en mitad de pecho. Queda fuera de combate. La armadura pectoral es destruida. Costillas rotas.
	+10PV = 20	+20PV = 20 X	+10PV = 2 0 X = 2(-5)	con armadura en las piernas: +8PV = 2(-20) sin armadura en las piernas: +10PV = 0	con armadura pectoral: +20PV = 50 = (-30) sin armadura pectoral: +15PV = 0 = (-30)
76-80	El ataque impacta con dureza en el costado del escudo haciéndolo perder pie. Tu enemigo cae sobre el objeto más cercano.	Tu irresistible ataque envía a tu enemigo de espaldas, dejando caer su arma. Tiene magulladuras por todo el cuerpo.	Lanzas a tu enemigo de espaldas que tendrá que rodar para levantarse. Fractura leve en la pierna. Si tiene armadura en la pierna ésta le hará ir más lento.	Le doblas el brazo del arma y se lo partes contra su cuerpo como si fuese rama. Brazo inutil. Clavos, eso tiene que doler.	El ataque impacta en un costado, rompiendo la clavícula y el hombro de tu enemigo. El brazo queda inutil y él se queda en tierra con dolor.
	con escudo: +6PV = 0 sin escudo: +15PV = 20 = X	con armadura en el pecho: +12PV = 3X sin armadura en el pecho: +10PV = 20X = (-5)	con armadura en la pierna: +5PV = 2(-50) sin armadura en la pierna: +15PV = 0 = (-25)	+10PV = 0	+25PV
81-85	Golpe sólido en el pecho que deja una bonita magulladura. La herida es implacable. Las costillas se rompen y los cartílagos se tuercen.	Golpe brutal que atenaza entre los omóplatos. Esgrime en los tendones y músculos. Pocos movimientos no resultan dolorosos para tu enemigo.	El golpe parece inofensivo sin embargo, la clavícula de tu enemigo, maldecir su suerte. El dolor es real.	Impacto en la cara y el pecho que hace saltar unas cuantas dientes y rompe costillas. Tu enemigo está conmovido y permanecerá inmóvil 3 asaltos.	Emboscada violenta que destruye órganos y causa una hemorragia interna masiva. Tu enemigo muere después de 6 asaltos de inactividad.
	+10 PV = (-25)	+10PV = 20 = (-25)	+15PV = 0 = (-25)	+20PV	+50PV
86-90	Ataque contra las piernas que desequilibra a tu enemigo. Cae a tierra. Las rodillas y espaldas golpean con dureza el suelo.	El ataque golpea con todas sus fuerzas en las piernas, magullando músculos y desgarrando tendones. Tu enemigo consigue mantenerse en pie. Una de las grebas se rompe.	El impacto fractura el muslo. Tu enemigo no cae, pero no podrá andar hasta que tenga la pierna entubilada. Es una buena ocasión para que practique tus primeros auxilios.	Emboscada en la parte central que daña riñones y hace que tu enemigo escupa sangre. El abdomen queda gravemente dañado. Cae y mejor sería que no lo movieran.	Tu enemigo es lanzado al suelo. Dos costillas sobresalen de su pecho. Órganos destruidos. Los ojos de tu enemigo brillan cuando se sobreviene la muerte después de 4 asaltos.
	con armadura en la pierna: +8PV = 20 sin armadura en la pierna: +10PV = 3 0X	con armadura en la pierna: +20PV = 3 0 = (-50) sin armadura en la pierna: +20PV = 0 X = (-20)	+20PV = 2 0 X = (-50)	con armadura en el abdomen: 120 sin armadura en el abdomen: muere en 6 asaltos.	+50PV
91-95	Impacto en la cabeza. Si tiene velmo se descoloca tapando la visión de tu enemigo. Si no tiene velmo, queda fuera de combate.	Golpe que impacta en un costado de la cabeza. Si tiene velmo cae en coma durante 2 semanas. Si no, muere en 1-10 asaltos.	La potencia del ataque fractura la rodilla de tu enemigo, haciéndolo caer. No podrá levantarse sin ayuda. Está considerando si se rinde.	Rompes la cara, mandíbula y cuello de tu enemigo. Se tambalea unos pocos metros, cae y muere después de 4 asaltos de inactividad. Tus re.	Aplastas la parte inferior del cuerpo. Hinchazón masiva y shock que mata a tu enemigo después de 6 asaltos. Mientras podrá huir.
	+20PV = 30X = (-50)	+25PV	+20PV = 0 0 X = (-75)	+50PV	+30PV
96-99	El ataque impacta con dureza en la cadera de tu enemigo, fracturando el hueso y haciéndolo caer. Se disloca la muñeca en la caída. Lluve sobre mojado.	El este súbito ataque de furia rompe el cuello de tu enemigo, que no puede respirar. Cae y muere después de 12 asaltos de lucha fútil. Caerá los ojos.	Impacto salvaje que destruye órganos internos y le rompe docenas de huesos. Cae y muere.	Golpe en el costado que rompe los huesos. Uno de ellos se introduce en un riñón. Tu enemigo entra en shock, cae y muere después de 8 asaltos.	El impacto hace caer a tu enemigo. Le rompes la espina dorsal con facilidad aunque aún se mantiene consciente. La sangre surge de su boca anunciando su muerte. Muere después de 4 asaltos.
	+20PV = 30X = (-50)	+25PV	+50PV	+25PV	+20
100	El enemigo rebota contra el suelo debido a brutal golpe. Fractura la caja torácica. Si tiene armadura sólo queda fuera de combate; si no tiene armadura, tu enemigo muere en 2 asaltos por hemorragia interna.	Empujón en el costado y hombro de tu enemigo. El omóplato de tu enemigo choca brutalmente contra su espina dorsal, paralizándolo de hombros hacia abajo. Tu enemigo no está demasiado contento.	La cabeza de tu enemigo estaba en medio. Muere en el acto. Su cráneo queda aplastado y varios huesos más se rompen en la caída.	Aplastas los pulmones y corazón de tu enemigo con una emboscada terrible. El impacto lo machaca contra el suelo, momento momentáneo después.	La explosión fractura cerca de 80 huesos del esqueleto de tu enemigo. La muerte le sobreviene un poco después. Es algo difícil recoger su cuerpo. Pocos objetos de su equipo siguen intactos.
	+25PV	+50PV	+100	+25	

TABLA DE CRÍTICOS DE HECHIZOS PARA CRIATURAS 14.5

	CRIATURAS GRANDES		CRIATURAS ENORMES	
	NORMAL	EXTERMINADORA	NORMAL	EXTERMINADORA
01-05	Tu karma no es lo suficientemente fuerte como para dañar a una bestia así. +0PV	Las chispas vuelan. El encantamiento falla. Descargas hacer más daño. +5PV	La fuerza de tu ataque no ha dado la talla. +0PV	Adviertes a tu enemigo de su destino con este leve destello de tu poder. +8PV
06-10	Parece poderoso, pero tu enemigo no se ha intimidado. +1PV	Tu enemigo se quita de encima la magia que ponía en peligro su existencia. +0PV	El ataque impacta sin efectividad. Será mejor que te lo tomes en serio la próxima vez. +0PV	Tu enemigo evita casi todo el daño. Quizás la próxima vez. +5PV
11-20	Te desmoralizas ante la mirada de la bestia por lo que tu puntería se resiente. +3PV	El ataque impacta con fuerza. ¡Tu enemigo brama de dolor y rabia! +12PV	La bestia está hecha de un material más duro del que creas. +2PV	Tu ataque raspa el hombro de tu enemigo, sacando al contacto con su piel. +8PV
21-30	El golpe es poderoso pero no está bien dirigido. Recuerda: concentración. +5PV	Impacto en el pecho. Tu enemigo intenta fatalmente librarse de la herida. +15PV	El ataque golpea de refilón a tu enemigo dañando las proximidades. +3PV	Tu golpe ha sido fuerte, tu enemigo ha sido quemado por el encantamiento. +12PV
31-40	El ataque impacta en una buena zona pero parece que sólo has logrado clamar a la piel. +7PV	Impacto firme en la parte baja del abdomen. El daño es visible. +18PV	Sólido pero lejos de una zona vital. Magullas un poco el músculo de la pantorrilla. +5PV	Gran ataque que inflige bastante daño en la pierna del enemigo. +15PV
41-50	Ataque con fundamento que inflige daño perceptible. +10PV	Tu ataque inmoviliza por un momento el brazo de tu enemigo, magullándolo. +20PV	Golpe bien posicionado contra el costado. Sus órganos vitales están más allá de tu alcance. +7PV	El impacto desolla la espalda de tu enemigo. Se agacha de dolor. +18PV
51-65	Débil ataque en un lugar vulnerable. Tu enemigo se enreda por lo cerca que has estado. +13PV	Impacto en la espalda. Aunque al pie es dura, logras hacerle daño. +25PV	Ante el daño que le haces en los ojos tu enemigo retrocede. Tienes la iniciativa. +7PV	Impacto en la cara. Le infliges un poco de daño. +20PV
66	Golpe en plena boca. El impacto lo deja inconsciente y en coma durante un mes. +30PV	Atacando con todas tus fuerzas logras impactar en la cabeza. La vida le abandona. Muere en el acto. +100	Encuentras un punto débil. Inesperadamente, tu enemigo retrocede y cae, rompiéndose el hombro. Se levanta lentamente. +25PV (-75)	Hundes el pecho de tu enemigo con un golpe preciso. Sus pulmones quedan destruidos y su corazón se para. Muere después de 6 asaltos de respiración jadeante. +30PV
67-70	Cabeza sólida en la pierna. Tu enemigo siente dolor. +15PV	El ataque golpea en el costado del escudo con mucho dolor. +30PV	Aunque no es mortal, este golpe ha dejado una herida visible y alentadora. Aún puedes ganar. +12PV	Tu asalto rebota en el brazo principal de tu enemigo, dañándolo. Intenta de nuevo. +25PV
71-80	Golpe con fuerza en la cabeza que lo hiere. Si tiene protección en la cabeza cae inconsciente. +20PV	Grabas una fea herida en el pecho de tu enemigo, justo encima de sus órganos vitales. Tienes la iniciativa durante 6 asaltos. +12PV - 20	Impacto en la parte superior del brazo. Diversas magulladuras y una dislocación señalan tu éxito. +15PV	Golpe sólido en el pecho, tu enemigo retrocede 3 metros y vuelve hacia adelante. +25PV
81-90	Impacto con fuerza que hace tambalearse a tu terrible enemigo. Se sorprende de tu éxito. Pierde la iniciativa durante 6 asaltos. +15PV - 30	Impacto débil en la articulación del brazo que provocará una magulladura. Crees saber lo que has ido mal. +25PV - 30	No logras impactar en una zona vital pero oyes como crujen las costillas del costado de tu enemigo. Tendrá que pelear con dolores. +20PV	Las chispas y el humo vuelan al impactar tu ataque. +30PV
91-95	Dura y efectivo, tu ataque casi hace caer a tu enemigo, que se tambalea. +20PV - 20X	Concentras la energía del golpe y logras fracturar el femur una pierna. 20X - (-30)	Con fuerza y duro. Tu ataque es efectivo. Danas el abdomen de tu enemigo. +30PV	Tu ataque impacta con un bonito crujido. La pierna de tu enemigo está gravemente dañada. Se tambalea intentando defenderse. +25PV - 20X
96-98	El ataque impacta alcanzando el cuello de tu enemigo. Este ataque con mala intención anula el cuello y rompe la columna de tu enemigo. Cae inmóvil y muere después de 3 asaltos. —	Eres un hechicero poderoso. Tu ataque impacta en el pecho y el cuello, rompiéndolo. Cae y muere. +15	Tu acometida impacta contra el cráneo. Daño cerebral. Grandes fracturas en el cráneo. Cae y muere después de 6 asaltos. —	El disparo atterraza contra el pecho. El peso de tu hechizo acaba con la vida de tu enemigo instantáneamente. —
99-100	Te colocas a su derecha y desgarras todo su costado, rompiendo algunas costillas. Tu enemigo muere después de 6 dolorosos asaltos. —	Puntaría perfecta. Seccionas la carótida y la vagal. Cae y muere después de 3 asaltos. —	Golpe violento en la cara que daña gravemente sus ojos y le deja ciego. Cae. Ya es tuyo. 120X (-95)	Impacto en la cabeza. Oído interno destruido. Muere después de 6 asaltos de inactividad. +20PV
101-150	Golpe oblicuo en el abdomen que pierde mucha de su potencia en la piel de tu enemigo. +30PV - 40X	Golpe en el costado que hunde en el pecho y la pierna. La piel está en carne viva. Tu enemigo ruge un desafío. +35PV - 50X	Impacto brutal que manda a tu enemigo tambaleándose hacia atrás a pesar de su constitución. No puede defenderse durante un tiempo. +30PV - 10X	Tu enemigo tropieza 3 metros hacia su derecha debido al impacto de tu ataque. Es vulnerable. +35PV - 40X
151-175	Tu hechizo hiende profundamente, sapando músculos y tendones. 50X (-20)	Fracturas un hueso del antebrazo, retorciéndolo en una dirección dolorosa. Tiene la guardia baja. +40PV - 60X (-25)	Golpe en el costado. Tu enemigo se vuelve hacia un lado, recibiendo el daño en sus costillas, que se rompen. +40X (-20)	El impacto rompe huesos y causa una hemorragia en la pierna de tu enemigo. Aún está activo. +4 - 8-20
176-200	Tu enemigo presenta un punto débil. El ataque impacta en la base del cuello, rompiendo los tendones. +35PV (-35) - 100	Cae inconsciente. Fractura en las costillas. El impacto causa una hemorragia interna. 100 (-50)	Poderoso ataque. Es tu turno de golpear. Abres el pecho de tu enemigo salpicando de sangre a los espectadores. +30PV - 50 (-30)	Asalto epico en el costado que manda a tu enemigo de espaldas al suelo. La herida es grave. Hemorragia interna. Está en apuros. +40PV - 100 (-50)
201-250	Cuando el ataque impacta en la espalda de tu enemigo, los huesos crujen y estallan. Paralizado y en coma durante 3 meses. —	El ataque produce un daño mortal. Los órganos de tu enemigo fallan. Inactivo y muere después de 3 asaltos. +50PV	Doblas la cabeza de tu enemigo hacia atrás, fracturando su columna vertebral. Paralizado de cuello hacia abajo. +40PV	Golpeas la cara y cuello de tu enemigo. La energía rodea su garganta. Sistema nervioso destruido. Muere después de 9 asaltos de inactividad. +50PV
251+	Tu enemigo cierra los ojos cuando le golpeas con destreza y furia. Muere en el acto. +20PV	Impacto que manda el contenido de su cráneo en todas direcciones. Cae y se convulsiona con violencia. Muere en el acto. —	Fracturas partes del esqueleto de tu enemigo. Corazón y pulmones dañados. Tu enemigo cae muerto. Su sangre llena todo el suelo. —	El impacto atraviesa los ojos de tu enemigo saliendo por detrás de manera horrible. Muere en el acto. Su terrible cuerpo cae al suelo en medio de crujidos. +20

Legenda: BX = debe parar B asaltos; BX = no puede parar en B asaltos; B = sangra B puntos por asalto; (-B) = el enemigo sufre una penalización de B; (+B) = el atacante recibe un +B a la siguiente acción

TABLA DE FALLOS DE HECHIZOS 14.6

	HECHIZOS DE ATAQUE		HECHIZOS NO OFENSIVOS	
	ELEMENTALES	DE FUERZA	DE INFORMACIÓN	OTROS
01-20	Se te ha posado un mosquito en la oreja. Debes lanzar otra vez el hechizo (pero no has perdido los puntos de poder).	La gracia de tu objetivo te distrae. Pierdes el hechizo (y 1 PP).	Momentánea distracción que retarda el lanzamiento del hechizo 1 asalto.	Tienes un desliz en el encantamiento, retrasando 1 asalto el lanzamiento.
21-30	Las puntas de tus dedos producen chispas, sorprendiéndote. Pierdes el hechizo (y 1 PP). Actúas a -50 en el siguiente asalto.	Recuerdas un incidente traumático de tu infancia. Pierdes el hechizo (pero no los PP). Actúas a -10 los siguientes 5 asaltos.	Sólo consigues un poco de la información. Desafortunadamente está desfasada (o es incorrecta).	No puedes recordar las palabras finales del hechizo. Pierdes (pero no los PP).
31-40	Pequeño contragolpe de poder. Pierdes el hechizo y la mitad de los puntos de poder que requería el hechizo, redondeando hacia abajo. Aturdido 1 asalto.	La magia nubla tu visión. Pierdes el hechizo y la mitad de los puntos de poder que requería el hechizo, redondeando hacia abajo. Aturdido 1 asalto.	Obtienes la mitad de la información, pero es incorrecta.	Te golpeas la cabeza. Debes parar de lanzar el hechizo (pierdes el hechizo, pero no los puntos de poder).
41-60	Adiertes que estás lanzando un hechizo equivocado. Debes volver a empezar. Pierdes el hechizo y los puntos de poder.	¡Los planetas no están alineados correctamente! Tu hechizo no tiene ningún hechizo (pierdes los PP).	La información que obtienes es correcta, (pero no tienes ni idea sobre qué trata).	Lapso mental momentáneo que te hace olvidar tu sitio en el hechizo (pierdes el hechizo, pero no los puntos de poder).
61-75	¡Sientes cómo te sube una araña por la espalda! Pierdes el hechizo y los puntos de poder.	¡Tu objetivo debe estar bendecido! Tu hechizo no tiene efecto y pierdes el doble de los puntos de poder requeridos.	Obtienes la información correcta sobre un tema similar al que estabas buscando. Estás tan sorprendido que quedas aturdido 1 asalto.	Mientras lo ejecutas, adviertes que las sombras comienzan a moverse. Paras inmediatamente el lanzamiento (pierdes el hechizo y 1 PP).
76-90	¡Tu hechizo falla! Las llamas rodean tu brazo. Recibes 5 puntos y estás aturdido 3 asaltos.	¡Retroceso de poder! El hechizo falla por completo. Aturdido durante 8 asaltos.	No puedes comprender la información debido a una extraña reacción.	Un calambre en tu mandíbula hace que tu hechizo falle. Pierdes el hechizo y la mitad de los PP (redondeando hacia abajo). Aturdido 1 asalto.
91-95	Los elementos no acuden a tu llamada! Eres empujado 1 metro hacia atrás (recibiendo 2d10 puntos) y quedas aturdido 6 asaltos.	La voluntad del objetivo es más fuerte que la tuya! Caes al suelo (recibiendo d10 puntos), quedando aturdido durante 9 asaltos.	¡Obtienes información siniestra sobre tu propia muerte! Aturdido 1 asalto.	Estás contemplando las estrellas. Debes cancelar el hechizo, perdiéndolo y también la mitad de los PP (redondeando hacia abajo). Aturdido durante 1 asalto.
96-100	En lugar de salir despedidos, los elementos te rodean. Recibes 20 puntos y una crítica B.	Interiorizas el hechizo. Recibes +d10 puntos y caes inconsciente durante 12 horas.	Obtienes información incorrecta sobre un tema muy específico. Recibes un golpe de poder (d10 puntos).	Interiorizas el hechizo. Recibes 2d10 puntos y estás aturdido durante 2d10 asaltos.
101-125	El ataque elemental choca a un lado del objetivo. Aturdido durante 3 asaltos.	El hechizo afecta una objetivo al azar a la derecha del objetivo inicial. Aturdido 1 asalto y recibes d10 puntos (del esfuerzo mental).	Retroceso de poder que distorsiona la información. Aturdido durante 2 asaltos.	El hechizo se desvía a un punto desconocido. Aturdido durante 3 asaltos.
126-150	Un giro cósmico nunca visto hace que el hechizo viere a la izquierda de tu objetivo (golpeando al objetivo más cercano). Este cambio repentino te causa cansancio mental: recibes 5 puntos y quedas aturdido 1 asalto.	Pierdes el control del hechizo que golpea a un objetivo a la izquierda del original. Haz otro ataque contra un objetivo al azar dentro del alcance. Aturdido durante 1 asalto y recibes d10 puntos debido al salvaje ataque.	Obtienes información sin utilidad de un objetivo desconocido. Además, hay tanta información que quedas aturdido durante 3 asaltos.	Por alguna razón el hechizo no funciona. Aturdido durante 4 asaltos mientras intentas imaginar que demonios ha pasado.
151-175	¡Inviertes la polaridad! Los elementos se desvían 180 grados de la dirección deseada (golpeando a cualquier objetivo disponible). Recibes 5d10 puntos y un crítico C.	El hechizo golpea a un objetivo a menos de 150 metros. El retroceso de poder cortocircuita tu cerebro. Recibes 25 puntos y eres incapaz de hacer nada durante d10 horas.	Te esfuerzas demasiado para obtener la información. Tu hechizo falla en el último momento y recibes 3 puntos (además de quedar aturdido durante 5 asaltos).	Has trabajado demasiado. El hechizo falla por mucho. Recibes d10 puntos y quedas aturdido durante d10 asaltos.
176-185	¡No puedes controlar a los elementos! Te frías el cerebro (pierdes la capacidad de realizar hechizos durante 1 semana). Actúas a -50 durante 3 meses (o hasta que te curen el cerebro).	El hechizo se aloja en tu cerebro. Sufres daño cerebral: actúas a -75 durante d10 meses (o hasta que se curen el daño). Pierdes la capacidad de realizar hechizos durante 1 semana.	Algo no funciona como debería. La sobrecarga en tu cabeza te deja inconsciente (recibe 5 puntos). Pasas 5d10 minutos recuperándote (no puedes hacer nada).	Tu hechizo se introduce en tu cabeza. Recibes 2d10 puntos y caes. Eres incapaz de actuar durante 1 hora.
186-191	¡El hechizo explota nada más lanzarlo! El punto central del mismo eres tú. Entrás en coma durante 1 semana (y pierdes la capacidad de realizar hechizos durante 2 semanas).	El hechizo pifia y se interioriza en tu cabeza. Recibes 35 puntos de daño. Pierdes la capacidad de hacer hechizos durante d10 semanas. Hay un 40% de probabilidades de que caigas en coma durante d10 días.	La nada profunda que puedes entrever te deja casi a las puertas de la muerte. Recibes 2d10 puntos un crítico A de Impacto cuando te recuperas. Pasas una hora sin hacer nada.	Retroceso de poder que te deja inconsciente. Recibes 1d10 puntos y un crítico A de Impacto. Eres incapaz de hacer nada durante d10 horas.
192-195	Los elementos te atacan. Recibes 10d10 puntos y d10 críticos C. Después del asalto, caes en coma durante 5 semanas. Después del coma parecerá que estás bien, pero morirás 6 horas más tarde.	¡Recibes un ataque fulminante! Recibes 10d10 puntos y caes en coma durante 1 mes. Al final de mismo parecerás sano pero morirás d10 horas más tarde.	¡Has visto tu propia muerte! Caes al suelo (recibes 3d10 puntos y quedas inconsciente durante d10 horas). Sufirás de paranoia a partir de ahora.	Has obtenido un desorden nervioso a elección del DJ. Pierdes la capacidad de realizar hechizos durante d10 semanas. Te golpeas contra la superficie dura más cercana (recibes 5d10 puntos) dejándote inconsciente durante 12 horas.
196-200	El poder es demasiado para poder controlarlo. Los elementos se niegan a obedecer tus ordenes. El hechizo se interioriza y paraliza tu torso.	El hechizo cortocircuita completamente tu sistema nervioso. Quedas paralizado de cintura hacia abajo.	Eres víctima de un impacto amortiguado. Recibes +d10 puntos y pierdes la capacidad de lanzar hechizos durante 1 semana. Además, tendrás una penalización de -40 durante d10 días.	Sufres un golpe amortiguado. Recibes 20 puntos y pierdes la habilidad de realizar hechizos durante 2 semanas. Además, tendrás una penalización de -50 durante d10 días.
201-250	Los elementos te controlan! Recibes 8d10 puntos de daño y d10 críticos E. Después de esta demostración de torpeza, caes en coma durante 3 semanas (y pierdes la aptitud para lanzar hechizos durante d10 semanas).	El hechizo se interioriza completamente. Pierdes toda la capacidad de lanzar hechizos durante d10 semanas y caes en coma durante d10 semanas. Recibes 8d10 puntos.	El hechizo se cortocircuita. Recibes 20 puntos y quedas inconsciente durante 9 horas. Pierdes la capacidad de lanzar hechizos durante 4 semanas.	Interiorizas el hechizo. Recibes +d10 puntos y caes inconsciente durante 2d10 horas. Pierdes la capacidad de hacer hechizos durante d10 semanas.
251-300	Te deslizas en los planos elementales durante d10 asaltos. Cuando vuelves, notas que has perdido tu capacidad de realizar hechizos durante d10 meses.	Desorden grave nervioso que te hace perder la habilidad de ejecutar hechizos durante d10 meses.	Consigues un tick nervioso. Aturdido durante d10 asaltos. Cada vez que intentes lanzar este hechizo en el futuro deteriorarás ese tick (que a la larga te convertirá en una en una masa de carne temblorosa).	Sufres un desorden nervioso a elección del DJ. Aturdido durante 2d10 asaltos y nunca más podrás lanzar este hechizo.
301+	Todos los elementos te visitan a la vez. Todo lo que queda de ti es una masa de carne achucharrada.	Interiorización masiva del hechizo. Muerte cerebral en el acto.	Has visto el Día del Juicio Final. Tu cerebro se desconecta. Estás en coma durante 3 meses.	Sufres una apopleja grave. Caes en coma durante d10 meses.

NOTAS ESPECIALES SOBRE HECHIZOS



Sección

15.0

Notas
especiales
sobre los
hechizos

Esta sección presenta sugerencias generales para varias situaciones que pueden surgir en la ejecución de hechizos.

Investigación dominada

La **Guía de la Alquimia** proporciona un completo sistema para la creación de objetos y sobre la alquimia. Sin embargo, el **Manual de Hechizos** introduce varios hechizos que permiten la creación de objetos a través del uso de la denominada "Investigación Dominada".

La investigación puede desarrollarse cuando un hechicero puro del reino de la Esencia o de la Canalización (no del Mentalismo) alcanza el nivel 25 y ha aprendido la lista apropiada hasta nivel 25 (Sendas del Simbolismo, p.24 del **Manual de Hechizos de Canalización**, y Maestría de las Runas de este libro para los usuarios de la Esencia). Llegados a ese punto, pueden usar el hechizo de *Investigación Dominada* para "estudiar objetos mágicos". Este tipo de investigación depende en mayor parte del sistema de mundo que se esté usando, pero te sugerimos lo siguiente.

Primero, asumimos que las joyas tienen altas concentraciones de esencia en ellas. Los investigadores, con el equipo adecuado y mucho cuidado, pueden romper esas joyas e introducir su esencia en otros materiales, aunque no tienen demasiado control sobre el resultado final. Así, para realizar una investigación dominada, el usuario de Esencia fundirá lentamente las joyas en una forja durante el curso de varias semanas (o más) mientras realiza el hechizo de *Investigación Dominada* por lo menos 3 veces al día. Un usuario de Canalización necesitará "sacrificar" las joyas a su dios (destruyéndolas en el proceso) mientras lanza el hechizo de *Investigación Dominada* por lo menos 3 veces al día. En ambos casos, podrá recogerse la esencia almacenada en las joyas y concentrarla en algún otro objeto.

Es imposible determinar en qué forma se concentrará la esencia hasta que haya pasado cierto tiempo después de completar el proceso. En ese momento, el DJ determinará **al azar** qué poderes tendrá el nuevo objeto encantado mágicamente. Recuerda que sus capacidades y poder dependen del número de semanas gastadas lanzando hechizos de Investigación Dominada y del número (y valor) de las joyas destruidas al recolectar su esencia (observa que cuanta más esencia tiene una joya, más cara suele ser).

Sugerimos que el DJ diseñe tablas con objetos mágicos apropiados a su mundo y las use para determinar qué poderes tiene un objeto creado de esta manera. Es recomendable que estas tablas se basen en las listas de alquimia, aunque no es nuestra intención que otras profesiones obtengan la misma capacidad de crear objetos que un Alquimista (es decir, el alquimista sabe lo que está haciendo); consulta la **Guía de la Alquimia**.

Investigación de Hechizos

La investigación de hechizos es el desarrollo de nuevos hechizos que encajan en listas ya existentes, o de nuevos hechizos para listas nuevas. El DJ puede prohibir la investigación de hechizos en sus partidas.

El DJ debe determinar primero si el hechizo propuesto es aceptable para su mundo. Él tiene la última palabra sobre la inclusión o no del hechizo investigado en sus partidas, por lo que debe examinar cada hechizo con calma y detenimiento. Para poder hacer una maniobra estática de investigación (consulta **RMF**, p.124) se tienen que dar los siguientes pasos:

Definir el Reino – El DJ debe determinar el reino del hechizo propuesto (es decir, si el hechizo es de Esencia, Canalización, Mentalismo o quizás híbrido).

Definir la Lista – Si es posible, cada hechizo debe agruparse con hechizos similares, de acuerdo con su naturaleza. Después de determinar que el hechizo es aceptable y decidir el reino al que pertenece, el DJ (con la ayuda del investigador) debe decir si el hechizo encaja en una lista existente.

Determinar el Nivel del Hechizo – El DJ debe asignar un nivel al hechizo, basándose en su poder y el nivel de otros hechizos de efectos similares que el hechicero ya conozca o tenga acceso.

Material de Investigación – El DJ debe establecer a qué materiales de investigación tiene que tener acceso el hechicero.

Tiempo – El investigador debe pasar al menos de 8 a 10 horas diarias investigando durante el período que indica el recuadro siguiente. Triplica el tiempo si el hechizo investigado no encaja en ninguna de las listas básicas, abiertas o cerradas del investigador.

TABLA DE TIEMPO DE INVESTIGACIÓN

Nivel del Hechizo	TIEMPO		
	Años	Meses	Semanas
1	-	-	1
2	-	-	2
3	-	-	3
4	-	1	0
5	-	1	1
6	-	3	0
7	-	3	2
8	-	4	0
9	-	4	2
10	-	5	0
11	-	8	1
12	-	9	0
13	-	9	3
14	-	10	2
15	-	11	1
16	1	4	0
17	1	5	0
18	1	6	0
19	1	7	0
20	1	8	0
25	2	7	0
30	3	9	0
50	7	3	2

Después de la conclusión del tiempo de investigación necesario, el investigador debe realizar una tirada de maniobra estática modificada por su bonificación a la habilidad de investigación y por su bonificación a la habilidad (si existe) para la lista de hechizo en la que encaja el hechizo investigado. Si tiene éxito, el investigador aprende el hechizo. Si tiene «éxito parcial», puede intentar investigar durante 1 semana más y repetir la tirada de maniobra estática.

15.1 Combinando efectos

No puede haber activo más de un hechizo con el mismo nombre sobre un objetivo concreto en un momento determinado. Por eso, a los hechizos que tienen el mismo nombre con una progresión numérica (por ejemplo, *Protección I*, *Protección II*, etc.) hay que considerarlos el mismo hechizo.





Sección

15.0

Notas
especiales
sobre los
hechizos

El Director de Juego puede prohibir la combinación de otros hechizos. Si es apropiado en el mundo de juego, recomendamos encarecidamente que se realicen más restricciones de las que indicamos en estas reglas, sobretodo para los hechizos de las mismas listas (por ejemplo, la lista básica de hechizos de Clérigo, Protecciones).

15.2 Bien contra Mal, Oscuridad contra Luz

Existen ciertos hechizos orientados hacia un "alineamiento". Generalmente la aplicación de estas listas depende de la moralidad que el DJ esté usando en su mundo. Así, asumimos que el **Bien** lo hará aquel que su principal motivación sea actuar de manera correcta y traer la felicidad a los demás, o combatir a aquellas fuerzas que están en contra de ello (es decir, el Mal). El **Mal** se caracteriza por ser aquello que causa sufrimiento o destrucción intencionadamente y que lucha por derrotar al **Bien**. Estas definiciones pueden (y deben) ser alteradas para que encajen en la visión particular del DJ.

"**de la Luz**" es aquello cuyo origen es el "Bien" (ya sea la cosa en sí misma Buena o no).

"**de la Oscuridad**" es aquello cuyo origen es el "Mal" (ya sea la cosa en sí misma Mala o no).

"**Sagrado**" es un objeto, persona o lugar bendecido mágicamente por cualquier sacerdote o sirviente de dios (o incluso por la misma deidad). Observa que esto suele incluir también el término de "Demoníaco"; si Sagrado se aplica a las bendiciones del Bien, Demoníaco debe aplicarse a las bendiciones del Mal.

15.3 Intentos repetidos de un hechizo

A menos que se indique lo contrario, cuando un hechicero intenta realizar ciertos efectos mágicos (por ejemplo, *Analizar Texto*, *Quitar Maldición*, etc.), sólo puede hacer un intento sobre un objeto o situación determinada una vez por nivel de experiencia. Si el intento falla, no podrá realizarlo otra vez hasta que incremente su rango de habilidad para la lista en el que se encuentra ese hechizo.

Sin embargo, el DJ puede decidir que el hechicero puede realizar otro intento después de desarrollar un rango de habilidad en la lista dónde se encuentra el hechizo.

15.4 Hechizos permanentes

Existen varios hechizos que tienen una duración permanente. Normalmente, estos hechizos tratan de la creación de objetos, sustancias o efectos, y tienen estas duraciones para indicar que se produce un objeto, sustancia o efecto real y tangible. Estos resultados (a menos que se diga lo contrario) están sujetos a los efectos de tiempo y del entorno. Por ejemplo, un *Muro de Hielo* tiene una duración permanente, pero aún así puede ser destruido o puede derretirse. Esto también es así para los hechizos de curación; una herida puede curarse, pero el objetivo puede sufrir esas heridas en el futuro.

15.5 Invisibilidad

Dos o más seres invisibles en un radio de invisibilidad deben hacer tiradas de "coordinación" para moverse a la vez; la dificultad se basará en la comunicación que tengan entre ellos (por ejemplo, cogidos de la mano – rutina; en contacto – muy fácil; hablándose – media, etc.).

Cualquier material sólido que entre en un radio de invisibilidad después del lanzamiento del hechizo producirá un "efecto marginal" (es decir, parecerá difuminado, como si estuviera mal enfocado); los observadores potenciales pueden hacer maniobras de Alerta u Observación para ver si notan este efecto de la invisibilidad. Las dificultades para esta maniobra son:

Absurdo: objetivo de un radio de 3 centímetros moviéndose a una velocidad de paso;

Locura Completa: objetivo de un radio de 3 centímetros moviéndose a una velocidad mayor de paso;

Extremadamente Difícil: objetivo de una invisibilidad de 0,3 metros de radio moviéndose a una velocidad de paso;

Muy Difícil: objetivo de una invisibilidad de 0,3 metros de radio moviéndose a una velocidad mayor de paso;

Difícil: invisibilidad de 3 metros de radio o mayor moviéndose a una velocidad de paso;

Media: invisibilidad de 3 metros de radio o mayor moviéndose a una velocidad mayor de paso;

Si la invisibilidad no se mueve aplica un modificador adicional -20. Si el observador está a menos de 3 metros del efecto aplica otro modificador adicional +20.

Los ataques contra objetivos invisibles se modifican en un -50 como mínimo, a menos que el atacante pueda *Ver Invisibilidad*. Sin embargo, el objetivo invisible debe detectarse de alguna manera antes de que pueda ser atacado (por el efecto marginal, por un hechizo de *Detectar Invisibilidad*, alguna perturbación, detección mental, etc.).

La invisibilidad es un tipo de hechizo poderoso y útil; dura 24 horas o hasta que el objetivo ataque o hasta que el objetivo reciba un golpe violento. A menudo un ser invisible que intenta una maniobra de movimiento tiene una probabilidad de tropezar con algo o recibir un golpe debido a una caída. En estos casos, sugerimos que se haga una tirada de "invisibilidad" (1d100, abierta) modificada según la dificultad de la maniobra: Rutina (no necesita tirada), Muy Fácil (+2), Fácil (+5), Media (+10), Difícil (+15), Muy Difícil (+20), Extremadamente Difícil (+25), Locura Completa (+40), Absurdo (+50). El personaje se volverá visible si el resultado es mayor de 100. Por supuesto si el personaje "cae" o "cae inconsciente" debido al resultado de la maniobra automáticamente se volverá visible. Si el resultado es "no puede actuar" o "sin moverse" no se necesitará ninguna tirada de invisibilidad.

Efectos especiales sobre la Invisibilidad

Ciertos factores pueden aumentar las tiradas de percepción para detectar los seres u objetos invisibles.

Lluvia / Agua – La lluvia o el agua que cae o atraviesa el área de efecto de un hechizo de invisibilidad aumentará las probabilidades de percibir el área de invisibilidad a través del "efecto marginal" de la lluvia o agua. Los modificadores a cualquier tirada de Percepción bajan la dificultad de la maniobra en 2 o 3 "columnas" dependiendo de la cantidad de agua, el tamaño del radio de invisibilidad y la luz.

Polvo / Pintura / Partículas – Cualquier sustancia que pueda posarse sobre un objeto cubrirá a un objeto invisible. Un ser invisible cubierto de harina, por ejemplo, será visible como una figura blanca. Las bonificaciones para percibir un objeto o ser invisible cubierto de esta manera disminuirán la dificultad en 4 o 6 "columnas", dependiendo de la cantidad de material que lo cubre y la facilidad de ver la sustancia en concreto (por ejemplo, el polvo de carbón cubriendo a un ser invisible en plena noche no ayudará tanto como una pintura carmesí durante el día o en un campo nevado). Además, el efecto marginal de una sustancia pasando a través del radio de invisibilidad producirá el mismo efecto que con la lluvia / agua.

15.6 Límites de carga para hechizos de movimiento

Cuando tengas que tratar con hechizos de movimiento (por ejemplo, *Volar*, *Levitar*, *Salir*, *Puerta Prolongada*, etc.) sugerimos que se pueda manejar un peso base de hasta 1,5 veces la masa del objetivo (o peso). Por cada nivel del lanzador, aumenta 2 kilos al peso base. Hay un 1% de probabilidad por cada 5 kilos sobre el límite de peso que falle el hechizo cuanto intente mover más de ese peso base. Por ejemplo, un Mago de nivel 10 que pese 100 kilos podrá Levitar hasta 175 kilos ($100 \times 1,5 + 25 = 175$). Si el Mago intenta levantar 200 kilos, la probabilidad de que el hechizo falle será de un 5%. Esto sucede cada vez que el lanzador intente levantar un peso adicional, aunque este sobrepeso puede descartarse sin peligro. Trata esta probabilidad de fallo independientemente (y además) de la probabilidad de fallo de hechizo normal.

Observa que el propio peso del objetivo se incluye en estos cálculos.

15.7 Hechizos de muro e integridad del material

Todos los "muros" creados por un hechizo deben descansar sobre una superficie sólida cuando son creados y nunca en el mismo lugar y espacio que otro material sólido; sólo puede desplazar gases y líquidos. Con todos estos muros el lanzador tiene la opción de variar la altura y anchura (pero no el grosor) hasta las dimensiones permitidas por el hechizo. Si el lanzador intenta "rellenar" un espacio con un muro, éste no encajará perfectamente (es decir, dejará huecos).

Atravesando un muro

En esta sección presentamos sugerencias sobre cómo "atravesar" un muro infligiendo puntos de daño para crear un agujero de 1 x 1 metro. Más abajo proporcionamos los puntos totales requeridos para agujeros de 1 x 1 metro y de 0,30 de profundidad; incrementa (o disminuye) estas cantidades por la profundidad de los agujeros.

Tipo de Material	Puntos Necesarios
Tierra (Aprisionada)	10.000
Madera (de roble)	15.000
Hielo	20.000
Ladrillo	25.000
Piedra (Granito)	65.000
Metal (Hierro)	85.000

Cuando se realice un ataque contra un muro, aplica los puntos de daño con normalidad; si se inflige algún crítico aplica los siguientes puntos adicionales:

Gravedad del Crítico	Daño Adicional
A	+5 puntos (+10 por ataques de hechizos)
B	+10 puntos (+20 por ataques de hechizos)
C	+15 puntos (+30 por ataques de hechizos)
D	+20 puntos (+40 por ataques de hechizos)
E	+25 puntos (+50 por ataques de hechizos)

Si se lanza un *Invocar Grietas* sobre un muro, cualquier daño subsiguiente a esta estructura incrementa su daño tres veces.

Rotura del arma

Aporrear un muro con un arma no es bueno para su futura eficacia. En general, cada vez que golpees una sustancia dura e inamovible como un muro, deberás comprobar si tu arma se daña si has sacado dobles en un ataque.

Para hacerlo, realiza una tirada de 1d100 (abierta), añade cualquier modificador de la lista siguiente aplicable y añade el aguante

del arma (consulta la Tabla de Armas del Apéndice A-7 de RMF, p.148). Si el resultado es menor de 100 el arma se rompe.

Condición	Modificador de la Rotura
Herramienta fabricada para romper materiales (por ejemplo, sierras, cinceles, picos, palas, etc.)	+20
Contra Tierra: armas contundentes	+5
Armas de filo	-5
Contra Madera: armas contundentes	+0
Hachas	+20
Otras armas de filo	-10
Contra Hielo: armas contundentes	-5
Armas de filo	-20
Contra Ladrillo / Piedra: picos y picas	+0
Otras armas contundentes	-10
Armas de filo	-30
Contra Metal: armas contundentes	-15
Armas de filo	-35

15.8 Cancelar un hechizo

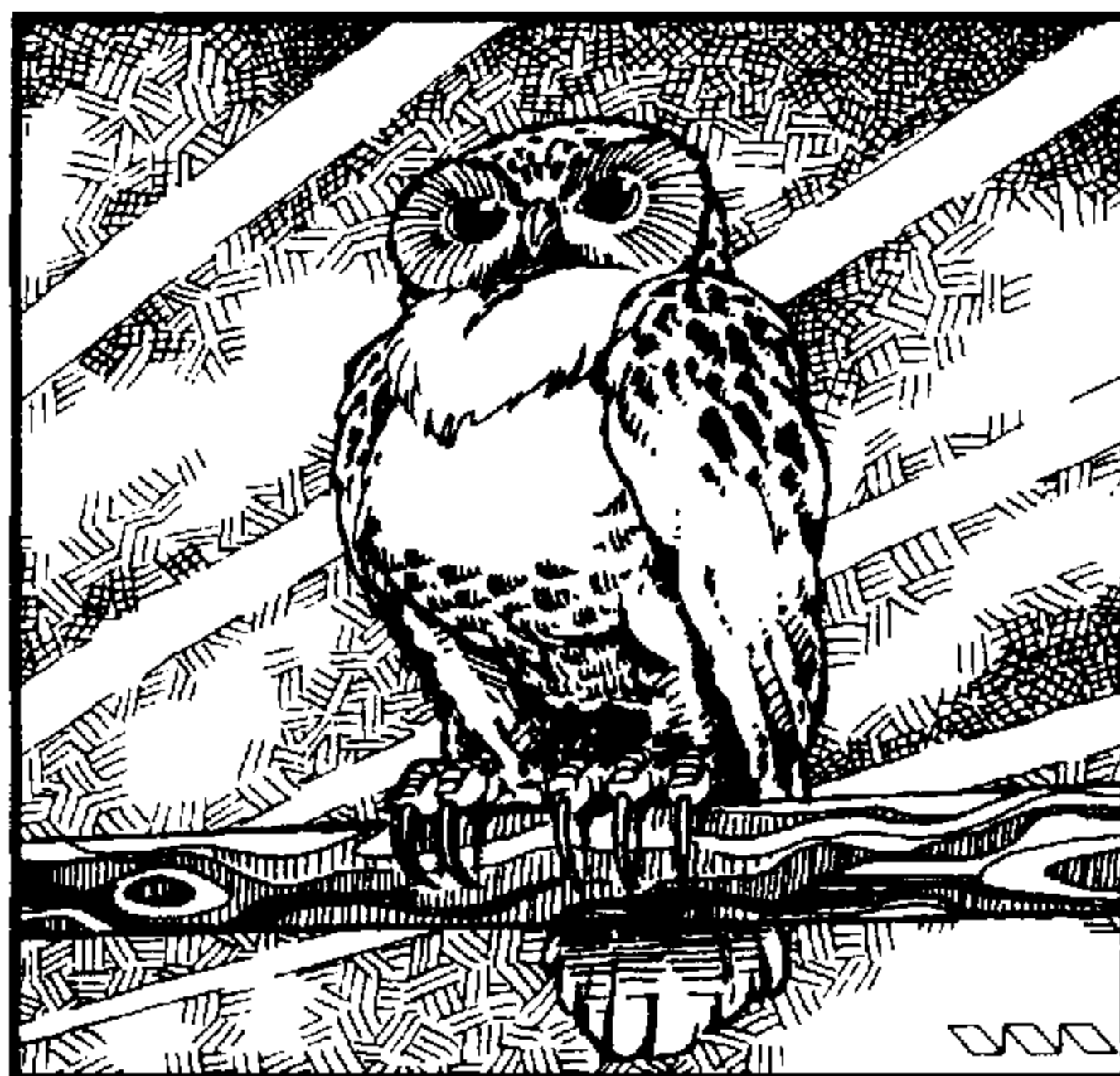
El lanzador de un hechizo no permanente puede, en cualquier momento, cancelarlo; deberá estar dentro del alcance original del hechizo o dentro del alcance actual de los efectos. El lanzador no puede cancelar el resultado físico o mental de un hechizo (por ejemplo, fuego, heridas, etc.). La cancelación requerirá 1 asalto de concentración.

15.9 Objetivos múltiples

Cuando que se lanza un hechizo que puede afectar a varios objetivos, el lanzador debe concentrarse para poder "mantener" el hechizo hasta que pueda ser aplicado al número permitido de objetivos. Por ejemplo, el lanzador de un hechizo *Desviar II* debe "mantener" el hechizo hasta que hayan sido lanzados y desviados dos proyectiles.

15.10 Efectos en conflicto

Cuando dos hechizos opuestos se dirigen sobre la misma área, el hechizo de menor nivel (o ambos si su nivel es igual) deberá hacer una TR; el hechizo de mayor nivel es el atacante y el de menor el defensor. Si la TR falla, el hechizo de nivel menor es cancelado; si tiene éxito será el hechizo de nivel mayor el cancelado.



Sección

15.0

Notas
especiales
sobre los
hechizos



Sección
15.0
Notas
especiales
sobre los
hechizos

Cuando hay involucrados más de dos hechizos, comienza con el hechizo de menor nivel y haz una TR contra el de mayor nivel. Repite este proceso hasta que sólo quede un hechizo.

15.11 TR para los hechizos pasivos

Los hechizos cuya clase es Pasivo no permiten una TR para resistir sus efectos. Sin embargo, sí puedes hacer una TR para que el objetivo se dé cuenta del mismo.

Cualquiera que realice con éxito una TR contra un hechizo pasivo advertirá que se ha lanzado un hechizo contra él. Después haz una tirada abierta, añadiendo la bonificación a la habilidad de Conocimiento Mágico apropiada y la mitad de la cantidad por la que se ha pasado la TR. Si el resultado modificado es mayor de 100, el objetivo podrá identificar qué hechizo es.

15.12 Visibilidad

Niebla y Bruma – La niebla reduce la visibilidad dentro de un radio dependiendo de su espesor. Una niebla ligera limita la línea de visión hasta unos 30 metros aproximadamente y proporciona un modificador -10 a todas las maniobras de habilidades del grupo de Percepción que requieran la visión (por ejemplo, Alerta, Observación, etc.) Una niebla pesada limita la línea de visión hasta unos 3-6 metros aproximadamente, siendo el modificador -50. Además, existe un -20 adicional para todas aquellas maniobras de habilidades del grupo de Percepción que requieran el oído; debido a la imposibilidad de localizar los sonidos eficientemente. La bruma es tratada como una niebla ligera.

Oscuridad y Ceguera – En términos de juego, la ceguera y la oscuridad completa son lo mismo. La oscuridad mágica es, a todos los propósitos, impenetrable sin algún tipo de luz mágica. Los fuegos normales, antorchas y fuentes de luz similares seguirán produciendo calor y continuarán prendiendo (y consumiendo materiales inflamables), pero no producirán luz.

Los personajes ciegos o que actúen en oscuridad mágica tendrán un modificador -100. Los personajes con la habilidad Sentido del Espacio pueden intentar moverse sin esta penalización (o con una penalización menor).

Visión Nocturna – La *Visión Nocturna* permite a un individuo ver en presencia de una luz extremadamente tenue. La luz de la luna o de las estrellas o incluso un pequeño punto luminoso es suficiente para permitir a una persona con *Visión Nocturna* ver con normalidad. Si no hay luz (por ejemplo, bajo tierra, en oscuridad mágica, etc.), la *Visión Nocturna* no proporcionará ningún beneficio.

Además, el uso de *Visión Nocturna* hace a la persona altamente susceptible a la luz brillante.

Un destello repentino de luz brillante puede aturdirlo, dando un modificador a la TR de -50 a hechizos de *Luz Repentina* o similares.

La *Visión Nocturna* sufre las penalizaciones habituales a la visibilidad debido a la niebla, bruma, etc.

Visión Oscura – La *Visión Oscura* es una visión mágica que permite al usuario ver en la más completa oscuridad (incluido la mágica) como si fuese de día. El usuario sigue sujeto a las mismas penalizaciones por luz brillante que la *Visión Nocturna*.

15.13 Hechizos de información

La tirada de ataque básica para hechizos que proporcionen información al personaje debe ser realizada por el DJ. Debido a que

un fallo dará información falsa al PJ, éste no debe saber si la tirada ha tenido éxito. Como regla habitual, un fallo por poco podría dar información vaga o incorrecta. Un fallo por mucho proporcionará información falsa o incluso peligrosamente errónea.

15.14 Ilusiones

A propósitos de las sugerencias resumidas en esta sección, las "ilusiones" incluyen todos los hechizos de tipo "Elemental" que crean o manipulan un elemento físico percibido por uno de los seis sentidos que se usan en **Rolemaster**: vista, oído, olfato, sabor, tacto y Presencia. Estos hechizos incluyen: *Ilusiones*, *Fantasma*, *Espejismos*, *Aspectos*, *Distorsiones*, etc.

Los aspectos de los sentidos (es decir, los elementos físicos) de estos hechizos son creados. Debido a ello, todos los objetivos potenciales verán una ilusión por lo que las TR no se harán "para no ver la ilusión". Por ejemplo, un hechizo de *Espejismo Lumínico* creará una imagen consistente en el elemento físico "luz" (como si creásemos un holograma en nuestro mundo); por eso todos los que miren al *Espejismo Lumínico* verán la imagen.

Descubrir una Ilusión

Un objetivo puede "descubrir" si lo que ve es una ilusión:

- Si usa un sentido que no es afectado por los aspectos de la ilusión (por ejemplo, tocando un *Espejismo Lumínico*).
- Si deduce que es sólo una ilusión (por ejemplo, una ilusión de una pez caminando en tierra firme será fácil de descubrir).
- Si usa un hechizo de detección apropiado (por ejemplo, *Detectar Esencia*, *Detectar Ilusiones*, etc.)

Pero aunque pase una de estas cosas, los sentidos del objetivo aún estarán afectados por la ilusión (por ejemplo, aún verá el *Espejismo Lumínico* incluso si pasa la mano a través de él).

El DJ puede pedir una tirada d100 abierta por cada ilusión para determinar si es engañado por el hechizo. Esta tirada será modificada por la bonificación a la habilidad del lanzador en la lista del hechizo y por un modificador normal de dificultad (es decir, +10 por Fácil, -10 por Difícil, etc.) basado en la dificultad y infrecuencia de la ilusión.

Entonces puede permitir que cada uno de los objetivos que ven la ilusión hagan una maniobra de Alerta u Observación para "descubrir" la ilusión, restándole la tirada modificada del lanzador como modificador. Por ejemplo, si la tirada modificada del realizador de una ilusión fue +75, todas las tiradas de maniobra de Alerta / Observación se modificarán en -75.

Sentir Ilusiones

Si uno de los sentidos de la ilusión es el poder ser "tocada", la ilusión parecerá real al sentido del tacto del objetivo. Golpear una parte de esta ilusión hará que la parte "tocada" de la misma desaparezca, pero no el resto que seguirá allí durante toda la duración del hechizo. Una ilusión puede tener varios "sentidos" usando varias opciones de un hechizo de *Ilusión* * o un *Fantasma* *; en este caso, cada golpe dado a la ilusión cancelará uno de los sentidos.

Un *Fantasma* con "tacto" puede dar un golpe a un objetivo; el golpe es el equivalente a un ataque de puño (consulta **RMF** p.226) con una BO igual a la habilidad de hechizos dirigidos del lanzador para ataques de la lista *Fantasma*. Si un *Fantasma* tiene varios sentidos de las opciones, cada ataque cancelará uno de estos sentidos.

Si un *Fantasma* ha sido incrementado en "tamaño" usando las opciones de un hechizo de *Fantasma* *, los puntos de daño de un ataque se doblan por cada opción usada de esta manera (por ejemplo, si se han usado dos opciones para incrementar el "tamaño" a un radio de 12 metros, el daño en puntos será el cuádruplo de los normales).

Aunque el daño causado por el golpe de un Fantasma sea como el de un puñetazo, el fantasma parecerá atacar con cualquier arma o ataque que desees (por ejemplo, una espada, la garra de un dragón, una pazuña, una daga, etc.).

15.15 Críticos exterminadores

Cuando un cierto tipo de hechizo provoca un crítico a una criatura Grande o Enorme específica, el DJ puede tratarlo como "exterminador" (es decir, usando las columnas Exterminador de la Tabla de Críticos de Hechizos para Criaturas 14.5, p.93). Este proceso puede usarse contra un objetivo particularmente vulnerable al elemento o fuerza del hechizo. Algunos ejemplos habituales son:

Criatura	Hechizo "Exterminador"
Elemental de Aire	Vacío
Dragón de Fuego	Rayo de Hielo
Dragón de Frío	Rayo Ígneo
Gólem de Acero	Rayo Relámpago

15.16 Sueños y simbología

Los hechizos de *Sueño* y otros hechizos adivinatorios son una parte valiosa de algunos entornos de fantasía, pero algunos DJ no se sienten cómodos con ellos. Representan una fuente "exterior" de información que puede estropear una historia cuidadosamente planeada.

El DJ puede ser explícito con la información dada, pero es recomendable que cualquier información otorgada lo sea a través de la metáfora y el simbolismo. Los animales, la música, los olores, las visiones y otros elementos pueden ser usados para proporcionar mensajes y pistas vagas sobre la información requerida.

Ejemplo: *Khalse ha decidido emplear su hechizo de Sueño para descubrir si tiene que viajar a Golotha en barco o por tierra. Esa noche recibe el sueño de un ave marina posada en un trozo de madera a la deriva bajo un cielo de tormenta. Al levantarse Khalse cree que ha recibido su sueño, pero no ha sido una pista decisiva para decidir qué hacer y le ha creado más preguntas de las que ha respondido. Pensando sobre la manera de actuar de su DJ, decide comprar un caballo y viajar por tierra antes que arriesgarse a los extraños portentos del sueño.*

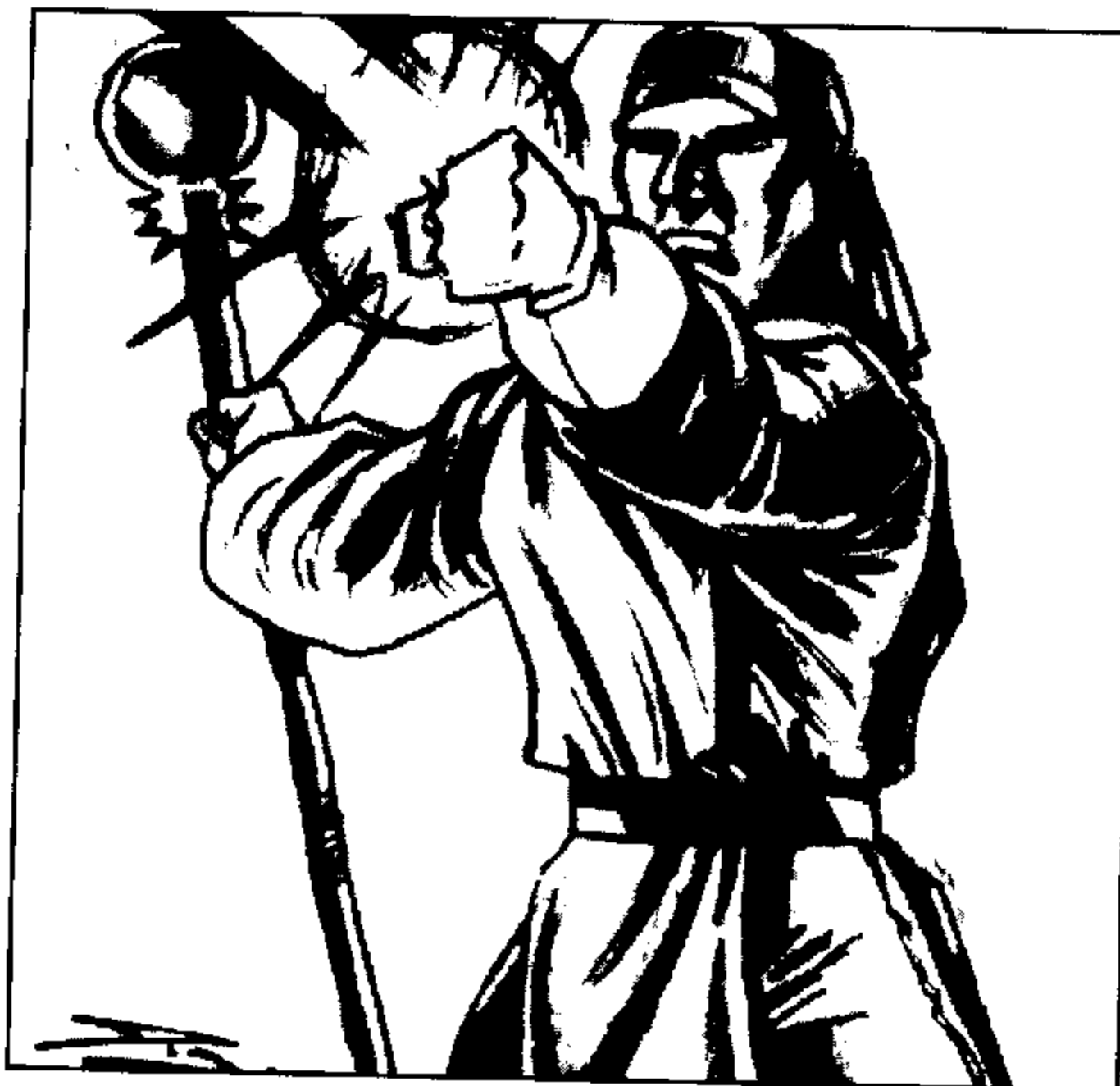
En el ejemplo anterior el sueño podría implicar que el PJ podría naufragar, o que el viaje sería peligroso pero con éxito. También podría ser que el cielo tormentoso se debiera a otros sucesos del historial del personaje en lugar de ser una referencia al viaje mismo. Este método proporciona un límite sobre el abuso de estos hechizos tan poderosos.

15.17 Disponibilidad de las listas de hechizos

Algún Director de Juego puede desear que ciertas listas de hechizos sean más difíciles de aprender que otras por diversas razones. Esto puede realizarse fácilmente haciendo que ciertas listas no estén disponibles en determinadas culturas o que sean muy caras y difíciles de acceder.

Ejemplo: *Los Mentalistas nómadas del desierto tendrán serios problemas cuando intenten aprender la lista de Manipulación de los Líquidos, al no ser algo demasiado común en su cultura.*

También puede hacer que el acceso a ciertas listas sea controlado por gremios o asociaciones, que guardan celosamente sus secretos de todos menos de los iniciados y socios. Algunas artes mágicas (listas) podrían encontrarse sólo en libros raros y antiguos. Existen muchas posibilidades para limitar el acceso al conocimiento mágico y la que use un DJ en particular tendrá



Sección
15.0
Notas
especiales
sobre los
hechizos

mucho ver con su propio sistema de mundo. Sin embargo, siempre habrá ciertas listas que son más o menos de "conocimiento general" para los miembros de cada profesión: son las listas básicas de la profesión.

15.18 Variabilidad de la duración de los hechizos

Si un hechicero tiene algún medio de calcular el tiempo de manera precisa, es posible calcular el tiempo exacto que durará un hechizo determinado. Muchos hechiceros no tienen estos medios por lo que no podrán saber exactamente cuando acabará la duración del mismo. El DJ puede tirar de manera aleatoria para dar un $\pm 10 - 20\%$ de variación a la duración, o cualquier otro baremo que estime oportuno. Así reflejará la imposibilidad de juzgar de manera precisa el paso del tiempo sin ninguna ayuda.

Ejemplo: *Un Mago lanza un hechizo de Volar que tiene una duración de 12 minutos. El jugador ha calculado la distancia hasta la orilla opuesta de un lago antes de volar. El DJ obtiene una reducción de un 10% en la duración, por lo que el jugador se sorprenderá mucho cuando caiga al lago inesperadamente.*

15.19 TR para efectos de área

Los hechizos con áreas de efecto en radio no permiten una TR para evitarlo. Sin embargo, si un lanzador intenta colocar el punto central de un área de efecto sobre un objetivo, éste recibe un TR, y si tiene éxito significará que el efecto se centrará sobre el lugar donde está el objetivo **no** sobre el objetivo mismo. Observa que esto no niega el efecto, sólo evita que el efecto se "enganche" al objetivo.

15.20 Hechizos de cambio

Los hechizos que transforman al lanzador o a un objetivo en otras criaturas (o incluso plantas) debe tratarse con precaución. Los hechizos de nivel más bajo sólo otorgan la apariencia física, sin ninguno de los poderes o capacidades. Es simplemente como si el objetivo del hechizo hubiese alterado su cuerpo para *parecerse* a la criatura deseada. No conseguirá las capacidades de vuelo, de combate u otras especiales de la criatura.



Sección

15.0

Notas
especiales
sobre los
hechizos

Si el hechizo de «cambio» especifica que se *reciben* capacidades físicas, el objetivo podrá usarlas, tales como el tipo de armadura, la capacidad de vuelo y el uso de las armas naturales (aunque no se recibe la habilidad; el hechicero debe desarrollarlas como una habilidad cualquiera). Las capacidades mágicas o especiales (por ejemplo, armas de aliento, inmunidades mágicas, hechizos, etc.) sólo se consiguen si el hechizo especifica de *manera rotunda* que es así.

15.21 Enfermedades y maldiciones

Los hechizos de enfermedades y maldiciones se manejan de manera especial al ser cancelados o dispersados. Estos hechizos no son afectados por hechizos normales de *Cancelar* y *Disipar*.

Los hechizos de maldiciones incluyen todos aquellos de la lista de Maldiciones (**Manual de Hechizos de Canalización**, Sección 10.5) y algunos otros. Uno de estos hechizos sólo puede disiparse con un hechizo de *Eliminar Maldición* o *Quitar Maldición*.

Los hechizos de enfermedad incluyen todos aquellos de la lista de Enfermedades (**Manual de Hechizos de Canalización**, Sección 10.3) y algunos otros. Uno de estos hechizos sólo puede disiparse con un hechizo de *Eliminar Enfermedad* o *Quitar Enfermedad*. Sin embargo, ciertas enfermedades pueden «curarse» con otros hechizos o incluso con los tratamientos convencionales.

15.22 Demonios y otras entidades

Las «Entidades» que aparecen en la lista de hechizos de Invocaciones de Entidades (**Manual de Hechizos de Esencia**) incluyen Demonios, Elementales y cualquier otro ser extra-planar que sea apropiado en el mundo de juego del DJ.

El **Manual de Monstruos y Criaturas** proporciona descripciones detalladas de una gran variedad de demonios y elementales. Esta sección sólo trata de resumir sucintamente algunas de las propiedades de las entidades para que puedas usar los hechizos de las listas de Invocaciones de Entidades y Contactos Oscuros.

Las entidades son seres de otro plano que han sido traídos al plano del hechicero mediante el uso de una fuerza elemental (una que no pertenece al plano del ser). Así, el hechicero y la entidad no tienen que realizar ninguna TR durante la invocación y el contacto. La entidad sólo permanecerá en el mundo (más de 2 asaltos) si está bajo la influencia de un hechizo de Maestría de Entidades, Controlar Entidad, Maestría de Demonios o Controlar Demonio.

Para los hechizos del **Manual de Hechizos**, existen 6 clases de entidades:

Clase	Nivel	Nombre del Elemental
I	1-2	Elementales Sirvientes
II	3-5	Elementales Débiles
III	6-10	Elementales Guardianes
IV	11-15	Elementales Poderosos
V	16-20	-
VI	21-40	-
Más allá del Palio	41-100+	-

Invocación de Demonios

Cuando se «invoca» a un demonio (consulta la lista de Invocaciones de Entidades, **Manual de Hechizos de Esencia**) se materializará gradualmente en el transcurso de 2 asaltos. Si el demonio no queda bajo el efecto de un hechizo *Control* o *Maestría* antes de que termine de materializarse, haz una tirada d100 (abierta) y añade 10 veces la clase del mismo. Usa esta tirada para determinar el efecto que sufre el hechicero (sin TR):

Tirada	Efecto
<21	Tira en la columna de hechizos de ataque de la Tabla de Fallos de Hechizos 14.6; el hechicero recibe el resultado.
21-40	El hechicero recibe un crítico 'A' de Impacto.
41-60	El hechicero recibe un crítico 'B' de Impacto.
61-75	El hechicero recibe un crítico 'C' de Impacto.
76-90	El hechicero recibe un crítico 'D' de Impacto.
91-100	El hechicero recibe un crítico 'E' de Impacto.
>100	El demonio lanza sobre el hechicero una <i>Misión</i> (a elección del DJ); consulta la lista de Maestría de los Espíritus (Manual de Hechizos de Esencia , Sección 3.4).

Los demonios siempre desaparecen si no son controlados. Si el DJ quiere controlar las clases de demonios que hay disponibles en su sistema de mundo, puede cambiar el % de probabilidad de que los hechizos de invocación funcionen así como las penalizaciones mostradas anteriormente.

Contactos con Demonios

El «contacto» con un demonio (consulta la lista de Contactos Oscuros, **Manual de Hechizos de Esencia**) se realiza en 2 asaltos. Si el demonio no es *Forzado* o *Coaccionado* (con el uso de uno de los hechizos de la lista de Contactos Oscuros) antes de establecer el contacto, el hechicero se verá afectado. Haz una tirada d100 (abierta) y añade 10 veces la clase del mismo. Usa esta tirada para determinar el efecto que sufre el hechicero (sin TR):

• Si el resultado es menor de 90, tira en la columna de ataque de la Tabla de Fallos de Hechizos 14.6; el hechicero recibe el resultado.

• Si el resultado es mayor de 90, el efecto depende del hechizo que ha usado:

Sin Hechizo de Coacción: recibe d5 críticos 'A' de Impacto;

Análisis de la Coacción: el objetivo pierde el objeto que iba a analizar;

Información de la Coacción: el hechicero cae en coma durante d10 días;

Búsqueda de la Coacción: el demonio impone una *misión* sobre el hechicero, consulta la lista de Maestría de los Espíritus (**Manual de Hechizos de Esencia**, Sección 3.4).

Si el DJ quiere controlar las clases de demonios que hay disponibles en su sistema de mundo, puede cambiar el % de probabilidad de que los hechizos de contacto funcionen así como las penalizaciones mostradas anteriormente.

Nota: Los demonios obtienen información a través del contacto con otros seres como ellos, de su propia experiencia u observando a los humanos (mental y físicamente).

15.23 Proyecciones fatales

Algunos de los que buscan la ayuda divina de sus dioses desean la muerte de sus enemigos. Y, cuando el hechizo y la eficiencia son incomparables, buscan el uso de proyecciones fatales de canalización.

Existen 2 categorías de proyecciones fatales: las que pueden destruir la esencia vital o alma del objetivo (I) o las que pueden



destruir parte o la totalidad del cuerpo del objetivo (2). El primer grupo consiste en las proyecciones conocidas como *Absoluciones*; hechizos que se encuentran normalmente en las cimas más altas de poder. El otro grupo abarca lo que conocemos como *Canalizaciones Oscuras*.

Mientras las *Absoluciones* se refieren a unos hechizos específicos, las *Canalizaciones Oscuras* varían según la cultura de cada hechicero. La precisión del ritual y la manera de llevarlo a cabo son las únicas diferencias culturales entre las diferentes *Absoluciones*. Sin embargo, las *Canalizaciones Oscuras* producen resultados muy diferentes según los prejuicios ancestrales de cada cultura.

Los efectos de las *Absoluciones* se encuentran en la lista básica de Clérigo Maligno, *Canalizaciones Oscuras* (**Manual de Hechizos de Canalización**, Sección 10.1). Los aspectos concretos de las *Canalizaciones Oscuras* también pueden encontrarse en esa lista; sin embargo, la mayoría de los resultados se definen por la cultura y la variación en los hechizos. Por eso te proporcionamos el recuadro de más abajo. Ciertos usuarios de las *Canalizaciones Oscuras* pueden elegir en cada momento qué tipo de hechizo lanzan. Otros están restringidos por la religión o cultura a la que pertenecen, por lo que sólo puede usar una variación.

15.24 Listas de hechizos malignos

Se incluyen listas de hechizos malignos para los tres reinos: Canalización, Esencia y Mentalismo. Estas listas reflejan el lado oscuro de los tres reinos. Como DJ debes comprender que es un concepto flexible y muy subjetivo y así debes reflejarlo en tu sistema de mundo. Puede tratarse desde un hechicero maligno que está siendo pervertido y manipulado por dioses malignos hasta un efecto mínimo como la desaprobación de unos campesinos supersticiosos.

Los hechiceros malignos son siempre puros (es decir, sólo tienen acceso a un reino). Existen los Magos Malignos, los Clérigos Malignos y los Mentalistas Malignos. Un hechicero maligno tiene como listas básicas las 6 listas malignas de su reino. El DJ debe elegir una de las opciones siguientes para que encaje en el concepto de "maligno" de su mundo:

Opción 1: El hechicero maligno obtiene automáticamente las 6 listas malignas como listas básicas; pero puede elegir 4 listas básicas adicionales de entre las listas abiertas, cerradas o básicas de las profesiones correspondientes de su reino (por ejemplo, listas de Mago, Clérigo o Mentalista).

Opción 2: El hechicero maligno obtiene automáticamente las 6 listas malignas como listas básicas; pero puede elegir 4 listas básicas adicionales de entre las listas básicas de otro hechicero puro de su reino. Así conseguirás que los hechiceros puedan ser Ilusionistas Malignos, Animistas Malignos, etc.

15.25 Hechizos híbridos

Existen varias listas de hechizos híbridos para cada una de las tres profesiones de hechiceros híbridos (consulta la Sección 12.0, p.75-80):

Profesión	Reinos
Sanador	Canalización/Mentalismo
Místico	Esencia/Mentalismo
Hechicero	Canalización/Esencia

Nota: Las reglas completas sobre los hechiceros híbridos se encuentran en el **Manual del Personaje**.

Un hechicero híbrido puede aprender hechizos de sus listas básicas y de las listas cerradas y abiertas de ambos reinos a los que pertenece.

Tiradas de Resistencia

Cuando un personaje tenga que realizar una tirada de resistencia (TR) contra un hechizo lanzado por un hechicero híbrido, tienes que seguir los siguientes pasos:

• **Si el hechizo no es de una lista básica híbrida**, haz la TR como si fuese un hechizo cualquiera del reino al que corresponde ese hechizo.

• **Si el hechizo es de una lista básica híbrida**, el hechizo usa el poder de ambos reinos. Por eso, cuando consultes la Tabla de Ataque de Hechizo Básico 13.1 (p.81) usa la columna más ventajosa para el defensor o atacante de los dos reinos.

Además, **no** modifiques la TR en 3 veces la bonificación por característica del reino correspondiente. En lugar de eso, modifica la TR por la suma de las dos bonificaciones por característica de los reinos del hechizo (In y Pr para las listas básicas de Sanador, Em y Pr para las listas básicas de Místico y, In y Em para las listas básicas de Hechicero).

Si el reino de poder del objetivo es el mismo que alguno de los reinos del hechizo, aplica un modificador +15 (consulta la Tabla de Tirada de Resistencia 13.2, p.81).

CUADRO DE CANALIZACIONES OSCURAS

Nombre	Alcance	Mod.		Efecto
		TR		
Canalización Oscura I				
1) Toque de Thrayn	contacto	-50		Destruye las células del cuerpo. El enemigo actúa con un -50.
2) Ojo de Nur	8m	-30		Deja inconsciente al enemigo. 25 puntos de daño.
3) Maldición de Uonic	15m	-25		Deja inútil un miembro cualquiera durante 1-10 días.
4) Dedo de Tauric	15m	-10		Ciega al enemigo durante 1-10 días; 10 puntos de daño.
5) Mano de Londarin	30m	—		Destrucción del sistema nervioso; el enemigo cae en coma.
Canalización Oscura II				
1) Dedo de Womaw	8m	-30		Destruye los músculos y tendones de las piernas.
2) Ojo de Urulic	15m	-25		Elimina las manos del enemigo.
3) Dedo de Sart	24m	-15		Paraliza por completo al enemigo.
4) Canaliz. de Chey	30m	-10		Desorden cerebral grave; espasmos; el enemigo actúa con un -75.
5) Aliento Umli	15m	—		Hace que el enemigo caiga en coma permanente; 10 puntos de daño.
Canalización Oscura III				
1) Dedo Oscuro	8m	-50		Elimina los rasgos faciales del enemigo.
2) Maldic. del Desierto	15m	-30		Hace hervir la sangre.
3) Ola Mortal	30m			Licua el esqueleto del enemigo.



Sección

15.0

Notas
especiales
sobre los
hechizos



101



Sección 16.0

Cómo usar
el MdH sin
Rolemaster

16.0 CÓMO USAR EL MANUAL DE HECHIZOS SIN ROLEMASTER

Esta sección proporciona sugerencias para que puedas usar el **Manual de Hechizos (MdH)** si no tienes acceso al sistema de **Rolemaster (RM)**.

Nota: Las bonificaciones, penalizaciones, y modificadores dados en estas secciones se basan en una escala de 1 a 100 y en las capacidades de la mayoría de los personajes. Si tu sistema usa una escala 3-18 o 1-20, divide todos los modificadores, penalizaciones y bonificaciones entre 5 antes de usarlos.

16.1 Tiradas de dados

Cada dado usado en el **Manual de Hechizos (MdH)** tiene 10 caras que dan un resultado entre 0 y 9. Si se usan dos de estos dados se logra una mayor variedad. Los resultados entre 1 y 100 son la principal característica de **Rolemaster** (es un sistema de "porcentaje").

Tiradas Porcentuales ("1-100", 1D100)

Tirada 1-100 (1d100) – Muchas de las tiradas en **Rolemaster** son tiradas de "1 a 100" (también llamadas tiradas de "d100"). Para obtener un resultado de 1-100 con dos dados, trata a uno de ellos como "dado de decenas" y al otro como "dado de unidades" (decídelo antes de hacer la tirada). Así se generará un resultado aleatorio entre 01 y 100 (trata el "00" como un 100).

Ejemplo: El DJ pide a un jugador que haga una tirada de 1-100. Lanza los dos dados; el de las decenas marca "4" y el de las unidades "7". El resultado es "47".

Tirada Abierta Inferior – Para obtener una "tirada abierta inferior", primero haz una tirada 1-100. Si obtienes un resultado de 01-05 habrá sucedido algo particularmente desafortunado para el jugador. Deberás tirar otra vez los dados y restar el resultado de la primera tirada. Si la segunda tirada es 96-100, deberás hacer una tercera tirada y restarla, repitiendo el proceso hasta que no salga una tirada de 96-100. La suma total de estas tiradas es el resultado de la tirada abierta inferior.

Ejemplo: El DJ pide a un jugador que haga una tirada abierta inferior, siendo el resultado inicial 04 (es decir, entre 01 y 05). Hace una segunda tirada cuyo resultado es 97 (es decir, entre 96 y 100) por lo que tiene que hacer una tercera tirada, cuyo resultado es 03. Así, el resultado de la tirada abierta inferior que había pedido el DJ es -96 (= 04-97-03).

Tirada Abierta Superior – Para obtener una "tirada abierta superior" primero haz una tirada 1-100. Si obtienes un resultado de 96-00 habrá sucedido algo particularmente afortunado para el jugador. Deberás lanzar otra vez los dados y sumar el resultado a la primera tirada. Si la segunda tirada es 96-100, deberás hacer una tercera tirada y sumarla, repitiendo el proceso hasta que no salga una tirada de 96-100. La suma total de estas tiradas es el resultado de la tirada abierta superior.

Ejemplo: El DJ pide a un jugador que haga una tirada abierta superior, siendo el resultado inicial 99 (es decir, entre 96 y 100). Hace una segunda tirada cuyo resultado es 96; por lo que tiene que hacer una tercera tirada, cuyo resultado es 04. Así el resultado de la tirada abierta superior que había pedido el DJ es 199 (= 99+96+04).

Tirada Abierta – Una tirada abierta es una tirada abierta inferior y superior a la vez.

Tiradas sin Modificar (TSM)

Los resultados de ciertas tiradas indican un efecto inmediato, sin considerar modificadores (o bonificaciones). Estas tiradas están marcadas en las tablas apropiadas con las letras TSM. Por ejemplo, todos los ataques de armas resultarán en pifia si la tirada inicial sin modificar de 1d100 cae dentro del rango de pifia del arma.

Tiradas Diferentes de "1-100"

Tirada 1-10 (1d10) – Cuando se pida un resultado (tirada) entre 1 y 10, sólo debes lanzar un dado. Esto proporcionará un resultado entre 0 y 9, pero trata el 0 como 10. Nos referiremos a esta tirada como "1-10" ó "d10".

Tirada 1-5 (1d5) – Tira un dado, divide el resultado entre 2 y redondea hacia arriba si es necesario ("d5").

Tirada 1-8 (1d8) – Tira un dado; si el resultado es 9 ó 10 vuelve a tirar hasta que el resultado esté entre 1 y 8 ("d8").

Tirada 5-50 (5d10) – Tira cinco veces un d10 y suma los resultados.

Tirada 2-10 (2d5) – Tira dos dados, divide cada resultado por 2 (redondea hacia arriba si es necesario) y suma los dos resultados para obtener "2-10" ("2d5").

16.2 Los Reinos de poder

Los hechizos pueden clasificarse en tres reinos separados, cada uno perteneciente al tipo de poder específico necesario para realizar un hechizo o lista de hechizos concreta. Hay hechizos parecidos en cada uno de los reinos, pero la fuente del poder de los hechizos depende del reino al que pertenece la lista.

El Reino de la Canalización – La Canalización es el poder de los dioses canalizado a través de sus seguidores u otros hechiceros. Es de naturaleza religiosa y no tiene nada que ver con la Esencia. Un hechicero de Canalización obtiene poder directamente de la energía de su dios, aunque esto no requiere "normalmente" la cooperación consciente de esa deidad. Es por eso que los hechizos de este reino no reflejan necesariamente la naturaleza de la deidad ya que el hechicero está usando hechizos algo más sutiles (es decir, de curación, detección, etc.) Los hechizos más poderosos e importantes como los hechizos mortales y los de resurrección requieren el consentimiento activo de un dios, dependiendo siempre del sistema de mundo que esté usando el Director de Juego.

El metal dificulta la obtención del poder de los dioses. Por eso, llevar armaduras metálicas o yelmos del mismo material interfiere con el lanzamiento de hechizos de Canalización. Además, el hechicero sólo puede llevar encima una pequeña cantidad de metal sin interferir con la realización de sus hechizos; esto suele determinarlo el DJ dependiendo de su sistema de mundo.

El Reino de la Esencia – La Esencia es el poder que existe en todos y todas las cosas de un mundo. Se conoce en otros sitios como el Tao, la Magia, el Campo Unificado, la Fuerza, etc. Un hechicero de la Esencia reúne su poder, lo moldea y lo convierte en hechizos. Los hechizos más poderosos de este reino reflejan esto y son casi en su mayoría de naturaleza elemental: fuego, tierra, agua, aire, luz, frío, etc.

Cuanto más material inerte tenga el hechicero encima, más difícil le será manipular la Esencia. Así, llevar armadura, ropas gruesas, o un yelmo interferirán con el lanzamiento de hechizos

de Esencia. Además, el hechicero de Esencia sólo puede llevar encima una pequeña cantidad de otros materiales sin interferir con la realización de sus hechizos.

El Reino del Mentalismo – El Mentalismo es el poder de la Esencia canalizada a través de la mente del hechicero, que en realidad (a estos propósitos) actúa como una deidad muy menor. Así, el Mentalismo es un poder muy personal, e incluso los hechizos más poderosos están limitados por los sentidos y percepciones del hechicero. De igual manera estos hechizos sólo pueden afectar al lanzador o a un objetivo en particular.

Cualquier protección en la cabeza interfiere con el poder de los hechizos de este reino, por lo que no pueden llevar yelmos.

16.3 Clasificación de los hechiceros

Los hechiceros se clasifican según el reino de poder y profesión a la que pertenecen, asumiendo que el factor determinante de una «profesión» es el entrenamiento y la aptitud durante la adolescencia del personaje. En el **Manual de Hechizos** se proporcionan «muchas» profesiones; sin embargo, el Director de Juego puede inventarse o usar las de otros sistema de juego. Consulta la Sección 12.0 (p.75-80) de cada libro para más información sobre las profesiones que aparecen en el **Manual de Hechizos**.

Hechiceros Puros – Son profesiones que se concentran en un único reino de poder. Así, sus hechizos son generalmente más poderosos que los empleados por los demás. Los hechiceros puros que aparecen en los **MdH** son los Animistas, Clérigos, Ilusionistas, Curanderos, Magos y Mentalistas.

Semi-hechiceros – Son aquellos que combinan un reino de poder con la pericia en habilidades que no tienen nada que ver con la magia. Los miembros de estas profesiones sólo pueden lanzar hechizos de poca potencia, pero son bastante buenos en el uso de las armas. Los semi-hechiceros presentados en los **MdH** son los Bardos, Indagadores, Magentes, Monjes, Paladines y Montaraces.

Hechiceros Híbridos – Son profesiones que combinan dos reinos de poder, pudiendo obtener el poder de los más poderosos hechiceros sólo en limitados grupos de hechizos. Sin embargo, son mucho más flexibles que ellos al poder acceder a dos reinos de poder. Cuando un hechicero híbrido ejecuta un hechizo, sólo debe cumplir las restricciones del reino de poder al que pertenece (si está lanzado un hechizo de Mentalismo, no podrá llevar yelmo, etc.). Cuando realice un hechizo de sus listas básicas deberá atenerse a las restricciones de **ambos** reinos. Los hechiceros híbridos que aparecen en los **MdH** son los Sanadores, Místicos y Hechiceros.

No-hechiceros – Los miembros de estas profesiones no pertenecen a ningún reino de poder por lo que sólo pueden aprender hechizos con esfuerzo y coste (si es que pueden, a decisión del Director de Juego). Incluso así, sus hechizos tienen muy poca potencia.

16.4 Listas de hechizos

En el **MdH**, los hechizos se organizan en listas que reflejan las similitudes y aplicaciones básicas comunes a un tema en general. Los hechizos de más nivel de una lista reflejarán el conocimiento y la eficiencia incrementada que provienen del uso y la práctica de los hechizos de menor nivel. Así se logra simular el proceso de aprendizaje que acompaña al desarrollo en un grupo consistente de hechizos.

Las listas también se agrupan en categorías, según los diferentes historiales del usuario dentro de los reinos de poder. El historial de un Montaraz y sus experiencias son diferentes de las vidas normalmente asociadas a los Clérigos «puros». Por eso, ciertas listas de hechizos serán más fáciles de aprender para los Clérigos; de igual manera, otros parecerán muy sencillos para el Mon-

taraz. Cada profesión comprobará que su educación ha sido coloreada por su propio historial.

Los hechizos se describen usando una nomenclatura estándar que simplifica su uso. Algunos hechizos son concretos mientras que otros confieren gran flexibilidad. Los últimos hechizos de cada grupo tienen descripciones menos concretas que proporcionan al Director de Juego un marco para que pueda usarlos de manera diferente o en situaciones que requieran cierta flexibilidad en su sistema de mundo.

Se han usado unos sistemas de organización y simplificación para incrementar la facilidad en el desarrollo del juego, aunque la consistencia y la ambientación siguen siendo lo más importante. Después de todo el mundo de los hechizos es uno de los más ricos.

Clasificaciones

Las listas se han clasificado según el reino de poder y la disponibilidad de ciertas profesiones.

Listas Abiertas de Hechizos – Hay diez listas abiertas para cada uno de los reinos; estas listas incluyen los conceptos más fáciles de dominar de cada reino, aunque es necesario gran dedicación para aprender a usarlos.

Listas Cerradas de Hechizos – Existen diez listas cerradas para cada uno de los reinos; estas listas incluyen los conceptos más intrincados y poderosos de cada reino, por lo que requieren una enorme dedicación y especialización para dominarlos (o siquiera aprenderlos). Sólo los hechiceros puros e híbridos pueden aprender estas listas de hechizos con facilidad.

Listas Básicas – Hay seis listas básicas de hechizos por cada profesión mágica. Estas listas sólo pueden ser aprendidas con facilidad por miembros de las correspondientes profesiones. Los hechizos de esas listas representan las especializaciones profesionales.

Aprendizaje de hechizos

Suponiendo que el DJ use un sistema que permita desarrollar y mejorar las distintas habilidades, el conocimiento de cada lista debería manejarse como el de una habilidad separada. Cada vez que el personaje desarrolle dicha habilidad, aprenderá el hechizo más bajo de la lista que no conozca ya.

Si se usa un sistema «de niveles», permite que cada hechicero puro o híbrido comience con 20 hechizos (10 los semi-hechiceros) y que aprenda 20 hechizos nuevos (10 los semi-hechiceros) por cada nivel obtenido. No es posible aprender un hechizo de una lista si no se conocen ya todos los niveles inferiores de la misma.

BONIFICACIÓN POR CARACTERÍSTICA

1-100	3-18	Bonif.	PP
102+	20+	+35	4
101	19	+30	3
100	18	+25	3
98-99	17	+20	3
95-97	16	+15	2
90-94	15	+10	2
75-89	13-14	+5	1
25-74	9-12	+0	0
10-24	7-8	-5	0
5-9	6	-10	0
3-4	5	-15	0
2	4	-20	0
1	3	-25	0

16.5 Lanzando hechizos

Una vez el personaje conoce (es decir, aprende) una lista hasta un determinado nivel, éste podrá ejecutar aquellos hechizos que sepa. Sin embargo, normalmente, el hechicero está restringido en el tiempo que tarda y en cuántos puede ejecutar antes de descansar.

Si estás usando un sistema basado en niveles, el hechicero no podrá lanzar un hechizo de nivel mayor al suyo propio (por ejemplo, un hechicero de nivel 5 no podrá lanzar hechizos de nivel 6 o superiores).

Capacidad de Lanzamiento

El número de hechizos que puede lanzar un personaje depende de sus puntos de poder (PP) y del nivel del hechizo. El número de puntos de poder gastado para realizar un hechizo es



**Sección
16.0**

Cómo usar
el MdH sin
Rolemaster



Sección 16.0

Cómo usar
el MdH sin
Rolemaster

igual al del nivel del hechizo. Los puntos de poder, una vez usados, sólo puede recuperarse después de un periodo de descanso o meditación (unas 8 horas).

Cada hechicero tiene tantos PP como rango a la habilidad tenga «lanzado hechizos» (o su nivel) y una de sus características. Para aquellos personajes con facultades extraordinarias puede ser 3 o 4 PP por cada rango a la habilidad (o nivel). (La Tabla de Bonificación por Característica resume el número de puntos de poder por nivel de los que dispone un personaje). La característica aplicable viene determinada por el reino de poder del personaje (los hechiceros híbridos deberán hacer la media de las características de ambos reinos):

Reino	Característica para los PP
Canalización	Intuición (sabiduría, suerte, conciencia)
Esencia	Empatía (inteligencia, voz de bardo)
Mentalismo	Presencia (carisma, disciplina mental)

Si el DJ está usando un sistema de características de 2-12 o 3-18 deberá usar la tabla apropiada en la Tabla de Bonificación por Característica para obtener los puntos de poder por nivel del personaje.

Objetos de Bonificación – Ciertos objetos mágicos pueden incrementar los hechizos que puede lanzar un personaje en un mismo día.

Multiplicadores de Puntos de Poder – Los PP del hechicero con un multiplicador de puntos de poder se incrementan según el factor del objeto. Por ejemplo, un hechicero con un objeto «x2» y un poder inherente de 7 PP tendrá un total de 14 PP.

Sumandos de Hechizo – Cada +1 en un objeto de este tipo proporcionará al hechicero el poder de lanzar (una vez) un hechizo cualquiera de los que ya conoce sin gastar PP. Estos objetos pueden usarse generalmente varias veces (después del mismo periodo de descanso o meditación que permite al personaje recuperar sus PP).

Restricciones – El DJ debe manejar con mucho cuidado estos objetos ya que pueden desequilibrar un sistema. Sugerimos que mientras los sumandos de hechizos +1 estén disponibles para los personajes principiantes (como lo están las armas o armaduras para los Guerreros), el resto de los objetos sean raros y caros.

- Un personaje sólo puede usar un objeto de bonificación al mismo tiempo entre periodos de descanso (la posesión de 2 multiplicados «x2» no hace que los PP sean el cuádruple de lo normal).

- Los objetos de bonificación sólo pueden ser usados por 1 personaje cada día.

- Los objetos de bonificación necesitan ser sostenidos en la mano (o al menos llevados o puestos) cuando son usados (por ejemplo, un Mago deberá llevar su bastón en la mano si es un objeto de bonificación).

- Sugerimos que estos objetos sólo funcionen con un reino de poder, excepto para los objetos de los hechiceros híbridos.

Varlos

Existen muchos más factores que pueden afectar a los puntos de poder. Por ejemplo, la proximidad de la deidad de un Clérigo puede incrementarlos, o pueden existir zonas ricas o pobres en Esencia que afecten a los PP de los Magos. Estos factores los determinará el Director de Juego.

Tiempo necesario para realizar un hechizo

El tiempo que tarda en lanzarse un hechizo se mide en asaltos (recomendamos asaltos de 10 segundos, pero puede variar según el sistema de juego). Este tiempo se basa en el nivel del hechicero y el nivel del hechizo que está intentando realizar. Los hechizos son más fáciles de ejecutar conforme el personaje se familiariza con él, un factor que se refleja en términos de juego comparando su nivel con el del hechizo.

Durante la preparación del mismo, el hechicero debe concentrarse y permanecer relativamente inactivo (sólo se permite un 10% del movimiento o actividad normal). En el asalto en el que el hechizo tiene *efecto* (es decir, cuando se «lanza» o «realiza») puede actuar con un 25% de la actividad normal (lo que implica que no podrá lanzar otro hechizo). Si el hechicero cae, queda aturdido o muere durante la preparación, el hechizo quedará cancelado sin gasto de puntos de poder por ello.

Observa que ciertos hechizos tienen efectos instantáneos y que no necesitan ser preparados, por lo que el hechicero puede actuar con un 90% de la actividad normal en el asalto en el que lo realiza (sólo puede ejecutarse un hechizo de este tipo cada asalto). Los hechizos instantáneos se marcan como tales en las listas de hechizos y en sus descripciones.

Hechizos de Clase I – Requieren de 1 asalto para lanzarse, ninguno para prepararse y uno para tener efecto. Un hechizo es de Clase I si el hechicero conoce por lo menos seis hechizos de nivel superior en la misma lista.

Hechizos de Clase II – Requieren de 2 asaltos para lanzarse, uno de preparación y uno para tener efecto. Un hechizo es de Clase II si no es de Clase I y el hechicero conoce por lo menos tres hechizos de nivel superior en la misma lista.

Hechizos de Clase III – Requieren de 3 asaltos para lanzarse, dos de preparación y uno para tener efecto. Un hechizo es de Clase II si no es de Clase I o de Clase II.

16.6 Resolviendo hechizos

Una vez se ejecuta un hechizo, debe resolverse el efecto del mismo. En muchos casos los resultados son automáticos, pero cuando el objetivo es un ser vivo o un objeto inusual, pueden ocurrir varias cosas. Estos resultados pueden ir desde el fallo del hechizo hasta un sobre efecto del mismo.

Fallo de hechizo

Cuando falle un hechizo, haz una tirada abierta superior y aplica sobre el lanzador los resultados de la sección apropiada de la Tabla de Fallos de Hechizos 14.6 (p.99).

Hechizos no ofensivos

Incluyen aquellos que no pueden afectar de manera adversa a un oponente. Estos hechizos están indicados y marcados en las descripciones de los mismos: de información, defensivos, etc. Cuando se lance un hechizo no ofensivo, el hechicero debe realizar una tirada cerrada de 1-100; si obtiene 01-02 el hechizo habrá fallado, sino habrá tenido efecto.

Ataque de hechizo básico

Incluyen todos los hechizos que no son no-ofensivos y que tampoco son «ataques de hechizos elementales». Estos hechizos son dirigidos contra un objetivo o criatura (un objeto inusual) que intenta resistirse a los efectos del mismo.

Los Ataques de Hechizo Básico se resuelven realizando una tirada de ataque (cerrada) y aplicando los resultados en una Tirada de Resistencia (abierta) realizada por el objetivo (o el Director de Juego). Esta TR indicará si el hechizo afecta o no al objetivo.

Tirada de Ataque Básico – Esta tirada (TAB) es **cerrada** y representa la efectividad del hechizo del lanzador.

Tiradas Sin Modificar – Una TAB de 01-02 ó 96-100 indica que se ha conseguido un efecto inmediato sin aplicar modificadores adicionales. Estas tiradas están marcadas en la Tabla de Ataque de Hechizo Básico con un «TSM»; una tirada de 01-02 indica que el hechizo falla automáticamente, mientras que una tirada de 96-00 indica un modificador anormalmente mayor para la Tirada de Resistencia.



Modificadores a la Tirada de Ataque de Básico – Si la tirada original no fue ni un 01-02 ni un 96-00, aplica las siguientes modificaciones a la tirada para obtener la TAB Modificada. Si la TAB modificada es menor de 03, trátala como 03. Si la tirada modificada es mayor de 95, la TAB Modificada será 95.

Nivel – El nivel hasta el que conoce la lista de hechizos se añade a la TAB.

Alcance – Existe un modificador a la TAB según la distancia existente entre el hechicero y el objetivo. Estas modificaciones se encuentran en la Tabla de Ataque de Hechizo Básico 13.1 (p.81).

Situación y Cobertura – Ciertas situaciones pueden acarrear modificadores asignados por el Director de Juego. Sugerimos las siguientes:

Situación	Mod.	Notas
Cobertura Total	-20	Detectado pero no visto.
Cobertura Parcial	-10	Menos del 50% del objetivo visto.
Objetivo Estático	+10	Sin cobertura, el objetivo está sorprendido o caído.

Varios – Algunas razas, materiales inusuales, hechizos y objetos mágicos pueden modificar la TAB.

Tabla de Ataque de Hechizo Básico – Esta Tabla (p.81) tiene 9 columnas que muestran el efecto de que tienen ciertas armaduras sobre los tres reinos de poder. Para encontrar la columna apropiada, primero busca el encabezado del reino de poder del hechizo lanzado (Esencia, Canalización o Mentalismo) y luego elige una de las tres columnas bajo el reino que puede aplicarse al objetivo.

Efectos de la Tirada de Ataque Básico – La TAB Modificada se cruza con la columna apropiada y el resultado se lee en la Tabla de Ataque de Hechizo Básico 13.1.

Fallo de Hechizo – Un resultado 'F' indica que el hechizo falla.

Modificación a la Tirada de Resistencia – Un resultado negativo o positivo indica que hay que añadir ese número a la Tirada de Resistencia del objetivo.

Tiradas de Resistencia

El objetivo de un ataque de hechizo básico que no haya fallado debe realizar una Tirada de Resistencia (TR). Esta tirada abierta representa la resistencia innata del objetivo a los efectos del hechizo y puede modificarse por los siguientes factores:

Modificadores de la TAB – Se añade a la TR el modificador indicado al cruzar la TAB Modificada con la columna apropiada según el objetivo.

Bonificación por Característica – Esta bonificación se basa en el reino del hechizo lanzado y una de las características del objetivo. La bonificación por característica a la TR contra los hechizos básicos de un hechicero híbrido se obtiene de realizar la media de las dos características implicadas. Los valores de estas bonificaciones aparecen en la Tabla de Bonificación Por Característica. Usa la Intuición (Sabiduría) para la Canalización, la Empatía (Inteligencia) para la Esencia y la Presencia (Carisma) para el Mentalismo.

Objetivos Voluntarios – Ciertos objetivos puede ser objetivos voluntarios de hechizos, por lo que la TR se modificará con un -50.

Varios – Algunas razas, materiales inusuales, hechizos y objetos mágicos pueden modificar la TR.

Hechizos de ataque elementales

Un hechizo de ataque elemental concentra una de las formas en bruto de la Esencia (tierra, agua, aire, calor, frío o luz) sobre el objetivo en forma de ataque físico. Debido a que el hechizo contra la fuerza elemental para poder golpear físicamente al objetivo, éste **no** podrá realizar una TR. Los hechizos de este tipo tienen una tabla de ataque individualizada (Tablas 13.3 a 13.9, p.82-88) para separar los efectos de cada uno.

Tiradas de Ataque Elemental – La Tirada de Ataque Elemental (TAE) es una tirada abierta que representa la precisión y potencia del hechizo de ataque elemental del lanzador.

Tiradas Sin Modificar – Una TAE de 01-02 o 96-100 indica que se ha conseguido un efecto inmediato sin aplicar modificadores adicionales. Estas tiradas están marcadas en las tablas de ataque elementales con un "TSM".

- Una tirada sin modificar de 01-02 indica que el hechizo falla automáticamente.

- Una tirada sin modificar de 96-00 para hechizos de área (por ejemplo, *Bola de Frío*, *Bola de Fuego*, etc.) indica un resultado de ataque realmente grave.

- Una tirada sin modificar de 00 para hechizos que no sean de área (por ejemplo, *Rayo de Hielo*, *Rayo de Descarga*, etc.) indica un resultado de ataque realmente grave.

- Si no se indica ninguna tirada sin modificar, los resultados de 01-05 y 96-00 se tratan como si fuese una tirada abierta.

Modificaciones del hechicero a la TAE – Si la TAE original no fue una tirada sin modificar, aplica los siguientes modificadores:

Nivel – Añade a la TAE el nivel hasta el que conoce la lista de hechizos.

Agilidad del Hechicero – La bonificación por agilidad del lanzador puede modificar la TAE (consulta la Tabla de Bonificación por Característica). No se puede aplicar a los Hechizos de Área (por ejemplo, *Bola de Frío*, *Bola de Fuego*).

Bonificación a la Habilidad de Hechizos Dirigidos – A través de la práctica y el esfuerzo, el hechicero puede desarrollar la habilidad de Hechizo Dirigido en el uso de ciertos hechizos de ataque elementales, siempre dependiendo del sistema de juego. Este modificador no se puede aplicar a los Hechizos de Área (por ejemplo, *Bola de Frío*, *Bola de Fuego*).

Alcance – Existe un modificador a la TAE según la distancia existente entre el hechicero y el objetivo. Estos modificadores se encuentran en las tablas de ataque. Este modificador no se puede aplicar a los Hechizos de Área (por ejemplo, *Bola de Frío*, *Bola de Fuego*).

Modificaciones del objetivo a la TAE – Si la TAE original no fue una tirada sin modificar, aplica los siguientes modificadores:

Rapidez del Objetivo – La bonificación por rapidez del objetivo puede modificar la TAE (consulta la Tabla de Bonificación por Característica). Sólo puede aplicarse si el objetivo se está moviendo; aquellos que estén quietos recibirán las bonificaciones por cobertura y posición el lugar de esta.

Escudos y Yelmos – Un escudo o yelmo encarado hacia el hechicero proporcionan modificadores al objetivo tal y como se muestra a continuación. El modificador por escudo no se aplica a los Hechizos de Área (por ejemplo, *Bola de Frío*, *Bola de Fuego*).

Tipo	Mod. a la TAE	Nota
Sin Yelmo	+5	–
Yelmo Normal	+0	–
Yelmo Completo	-5	cubre la cara
Escudo Muralla	-30	17,5-25 kilos
Escudo Completo	-20	12,5-15 kilos
Escudo Normal	-15	7,5-10 kilos
Rodela	-5	2,5-5 kilos

Cobertura y Posición – A veces el objetivo puede tener una posición ventajosa. Por ejemplo, estar parcialmente cubierto por un árbol lo que le dará una modificación a la TAE (a determinar por el DJ). Observa es posible que la posición sea tan ventajosa que el objetivo no se vea afectado por el ataque (utiliza el sentido común). Sugerimos los siguientes modificadores.

Situación	Mod.	Notas
Cobertura Total	-60	Detectado pero no visto.
Cobertura Parcial	-30	Menos del 50% del objetivo visto.
Objetivo Estático	+30	Sin cobertura, el objetivo está sorprendido o caído.



Sección 16.0

Cómo usar
el MdH sin
Rolemaster

Hechizos de Área – Ciertos ataques de hechizos elementales se denominan hechizos de Área (*Bola de fuego*, *Bola de Frío*, etc.). Estos hechizos atacan a todos los objetivos que se encuentren en su radio. Las modificaciones a la TAE debido a la Agilidad del hechicero, la habilidad, el alcance y el escudo del objetivo no se aplican; el resto de modificadores sí. Además, existe un modificador a la TAE +20 para cualquier objetivo que se encuentre en el punto central del hechizo (elegido por el lanzador).

Determinar el Resultado – Si la TAE Modificada es menor de 03, trátala como 03; si es mayor de 95, trátala como 95. Si la TAE Modificada de un hechizo que no sea de Área es mayor de 99, trátala como 99.

La TAE Modificada se cruza con la armadura del objetivo en la tabla de ataque elemental apropiada. Los resultados pueden ir desde un fallo a un crítico:

Fallo – Un resultado 'F' indica que el hechizo ha fallado.

Puntos de Daño – Un resultado numérico (por ejemplo, '8') indica los puntos de daño que recibe el objetivo. Cada objetivo tiene un límite en los puntos de daño que puede recibir; cuando se sobrepasa ese límite el objetivo cae inconsciente. Si los puntos de daño recibidos son demasiados puede causarle la muerte.

Aciertos Críticos – Un resultado numérico seguido de una letra (por ejemplo, '17B') indica que: recibe puntos de daño (como en el anterior párrafo) y un acierto crítico cuya gravedad viene determinada por la letra (es decir, una gravedad entre 'A' y 'J').

Tablas de Aciertos Críticos – La gravedad de un acierto crítico (o crítico a secas) va desde una 'A' (el menos grave) a una 'E' (el más grave); los críticos con letras de la 'F' a la 'J' indican que se producen varios críticos en las tablas de ataques elementales tal y como se describe un poco más abajo.

Cuando se inflija un crítico, realiza una segunda tirada (1-100, cerrada) y cruza el resultado con la gravedad del crítico ('A', 'B', 'C', 'D' o 'E') en la tabla apropiada, aplicando los resultados inmediatamente.

Ciertos críticos son de gravedad 'F', 'G', 'H', 'I' o 'J'. Estos resultados indican que hay que aplicar sobre el objetivo dos o tres aciertos críticos. Realiza una tirada separada para crítico y aplica todos los resultados. El número de críticos y su gravedad viene determinado por la siguiente tabla.

Gravedad del Crítico	Crítico Principal	Crítico Secundario	Crítico Terciario
F	E	A	-
G	E	B	-
H	E	C	A
I	E	D	B
J	E	D	C

Criaturas Grandes y Enormes – Ciertas criaturas infrecuentes son demasiado grandes o poderosas para que puedas usar las tablas de críticos normales sobre ellas. Estas criaturas se clasifican en dos categorías:

- Criaturas Grandes (trols, gigantes, demonios, no-muertos, etc.).
- Criaturas Enormes (dragones, demonios poderosos, etc.).

Cada categoría tiene su propia columna en la Tabla 14.5 (p.93), que es consultada si se ha realizado un crítico lo suficientemente grave contra ellas.

Aciertos Críticos para Criaturas Grandes – Las criaturas grandes sólo se ven afectadas por críticos 'B', 'C', 'D', o 'E' (es decir, los críticos de 'A' se ignoran). Realiza una tirada abierta y cruza el resultado con la columna de "Criaturas Grandes, Normal" de la Tabla 14.5 (p.93) para obtener un resultado.

Aciertos Críticos para Criaturas Enormes – Las criaturas enormes sólo se ven afectadas por críticos de gravedad 'D', o 'E' (es

decir, los críticos 'A', 'B' y 'C' se ignoran). Realiza una tirada abierta y cruza el resultado con la columna de "Criaturas Enormes, Normal" de la Tabla 14.5 (p.93) para obtener un resultado.

Críticos Exterminadores – Algunas criaturas Grandes o Enormes son especialmente vulnerables a ciertos críticos de hechizos. En estos casos, si tienes que resolver un acierto crítico contra estas criaturas, usa la columna "Exterminador" apropiada de la Tabla 14.5 en lugar de la columna "Normal".

Resultados de Fallo y Crítico

Todas las tablas de críticos y fallo tienen dos tipos de información: descripciones y mecánicas.

- La información descriptiva muestra el golpe crítico (incluyendo generalmente una localización del cuerpo). El DJ es libre de alterar la descripción para que el tipo de ataque no resulte absurdo.

- La información mecánica describe los efectos en el juego del crítico. La presentación de esta información seguirá siempre este formato:

$$+ \beta PV - \beta \otimes - \beta \otimes - \beta \bullet - \beta(-\alpha) - \beta(+\alpha)$$

donde α y β son números. En general:

PV	puntos
$\otimes$	asaltos aturdido
$\otimes$	asaltos sin parar
$\times$	asaltos obligado a parar
$\bullet$	puntos por asalto
$(-\alpha)$	penalización
$(+\alpha)$	bonificación

Algunas veces, el segundo y tercer símbolo están combinados (como $\otimes\otimes$). También, a veces, el tercer símbolo es reemplazado por $\beta(\times - \alpha)$ (aquí no puede haber un símbolo de $\otimes$ y otro de $\times$ juntos). A continuación se detallan más a fondo cada uno de los símbolos.

- $+\beta PV$ – Indica que el objetivo del ataque pierde β puntos de vida adicionales.

- $\beta \otimes$ – Indica que el objetivo del ataque está aturdido durante β asaltos. Mientras esté aturdido, el objetivo no puede atacar y sólo puede parar con la mitad de su BO (redondeando hacia arriba). Las otras maniobras permitidas son las de movimiento y maniobra (modificadas en -50 como mínimo).

- $\beta \otimes$ – Indica que el objetivo del ataque no puede parar durante β asaltos. Las únicas acciones permitidas son las de movimiento y maniobra (modificadas en -75 como mínimo). Este resulta está acompañado a menudo por un resultado de $\otimes$. Cuando β no se especifica será 1.

- $\beta(\times - \alpha)$ – Indica que el objetivo del ataque debe parar durante β asaltos con una penalización $-\alpha$. Las únicas acciones permitidas son las de movimiento y maniobra (modificadas en -75 como mínimo). Cuando no se especifique α será 0. Cuando β no se especifica será 1.

- $\beta \bullet$ – Indica que el objetivo del ataque pierde β puntos cada asalto hasta que la herida sea curada. El daño comienza a aplicarse el asalto siguiente después de realizar el crítico. La "hemorragia" no sólo representa la pérdida de sangre, sino también dolor intenso. Cuando β no se especifica será 1.

- $\beta(-\alpha)$ – Indica que el objetivo del ataque sufre una penalización de α durante β asaltos. Cuando no se especifique β , la penalización durará hasta que se cure la herida.

- $\beta(+\alpha)$ – Indica que el atacante obtiene una bonificación de α durante β asaltos. Cuando β no se especifica será 1.

ÍNDICE GENERAL DE HECHIZOS



Apéndice

Índice de hechizos

A

Abrir I, II, III, IV	e42, m44
Abrir Prisión I, II	e13
Abrir Verdadero	e42, m44
Absolución	c32, c60, c62, e60
Absolución Oscura	c62
Absolución Pura	c32, c60, c62, e60
Acallar I, III, V	c13, m11
Acallar Masivo	c13
Aceleración I, II, III, IV, V, X	e25, e45, m25
Aceleración Masiva	e25
Aceleración Verdadera	m25
Aclarar el Cielo	c15
Acrobacia I, III, V	e45
Adivinación	c23, e37, m12
Afinar	e42
Aflorar Tierra	e59, e33, e59
Agonia	e64
Agonia Masiva	e64
Agrandar	e17, e53, m59
Agrandar Masivo	e17
Agrandarse	e17
Agrietar	e63
Agua en Hielo	e36
Aire en Calma	m8
Alergia Grave	e64
Alergia Leve	e64
Aliento Venenoso	m46
Alivio de Aturdimiento I, III	m14
Alivio de Dolor Menor	c14
Alivio de Quemadura Congelación I, II, III, IV, V	c14, e40, e52, m26, m52
Alivio de Quemadura Congelación Verdadero	e52, m26, m52
Alivio del Aturdimiento	c14
Alivio del Aturdimiento I, II, III, V, X	e40, e52, e48, m26, m52
Alivio del Aturdimiento Prolongado	c14
Alivio del Aturdimiento Verdadero	e40, e52, m26, m52
Alivio del Sufrimiento I, II	e48, m6
Alivio del Sufrimiento Verdadero	m6
Alkar	c12
Almacén Santuario	c10
Alteración de la Materna a Distancia	e63
Alteración de los Gases	e50, m56
Alteración de los Líquidos	e51, m57
Alteración de los Sólidos	e52, m58
Alteración del Arma	e55, m61
Alteración I, II, V, X	e56, e56, e63
Alteración Masiva	e63
Alteración Verdadera	e56, e56
Alteración	c17, e53, m59
Alucinación Verdadera	m63
Alucinación Vituperante	m33
Alucinación	e55, m33, m61, m63
Annesia Verdadera	e55, m61
Annesia	e55, m61
Ampliar Alcance I, II, III, IV, V	e21
Ampliar Alcance Instantáneo I, II, III, IV	e21
Ampliar Duración I, II, III, IV, V, X	e21
Amplificación del sonido	m38
Amplificar Canción I, II, III, IV, V, VII, X	m38
Amplificar II, V	m38
Amplificar	c13
Análisis de los Símbolos Verdadero	c24
Análisis de los Símbolos	c24
Análisis Artículo I	e39
Análisis Bolsillos	e39
Análisis el Poder Verdadero	e15
Análisis el Poder	e15
Análisis Emoción	c16, e63
Análisis Gas	e15
Análisis Hechizo	e15
Análisis Huellas	e46
Análisis la Muerte	e15
Análisis Líquido	e15
Análisis Maldición	e9
Análisis Masivo	e15
Análisis Metal	e15
Análisis Objeto I, II, III, IV, V, VI, VII	m40
Análisis Objeto Verdadero	m40
Análisis Objeto	m10
Análisis Piedra	e15
Análisis Texto I, II, III	e15
Análisis Veneno	e9, m46
Análisis Vida	e9
Análisis	e15
Angustia	e64
Animar I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII	m31
Animar Muertos I, II, III, IV, V, VI	e67
Animar Plantas	e28
Animar Verdadero	m31
Anti-Canalizaciones I, III, V, VIII, X	c36

Anti-Canalizaciones Verdadero	c36
Apertura de Canalización I, II	e37, e39, e62
Apertura de Canalización Verdadera	e37, e39
Apertura I, II	c13
Aplanar	e54, m44, m60
Aplicar Veneno I, II, III, IV	m46
Aprender Idioma I, II, III, IV, V	m42
Aprender Idioma Verdadero	m42
Apuntar I, II, III	m47
Apuntar Verdadero	m47
Armadura Corporal III, IV	e46
Armadura de Calor Masiva	e7
Armadura de Calor	e7
Armadura de Frio Masiva	e7
Armadura de Frio	e7
Armadura de Fuego	e7
Armadura de Hielo	e7
Armadura de Luz Masiva	e7
Armadura de Luz	e7
Armadura de Relámpagos	e7
Armadura Verdadera	e7
Arreglar Arteria	m27
Arreglar Arteria/Vena	e48, m6
Arreglar Articulación Verdadera	c19, e53, m28, m53
Arreglar Articulación	c19, e53, m28, m53
Arreglar Cartilago	c19, e53, m28, m53
Arreglar Cartilago Masivo	c19
Arreglar Cartilago Verdadero	c19, e53, m28, m53
Arreglar Cerebro Menor	c21
Arreglar Cerebro	e55, m55
Arreglar Corazón	c22
Arreglar Cráneo Verdadero	c19, e53, m28, m53
Arreglar Cráneo	c19, e53, m28, m53
Arreglar Daño Grave en Nervio	m30
Arreglar Daño Grave en Oído	e22, e55, m30, m55
Arreglar Daño Grave en Ojo	e22, e55, m30, m55
Arreglar Daño Leve en Cerebro	m30
Arreglar Daño Leve en Nervio	m30
Arreglar Daño Leve en Oído	e22, e55, m30, m55
Arreglar Daño Leve en Oído/Nariz	m30
Arreglar Daño Leve en Ojo	e22, e55, m30, m55
Arreglar Daño Nasal	e22, e55, m55
Arreglar Estructura Blanda Verdadera	m29
Arreglar Estructura Blanda	m29
Arreglar Fractura	m6, e48
Arreglar Fractura Grave Masiva	c19
Arreglar Fractura Grave Verdadera	c19, e53, m28, m53
Arreglar Fractura Grave	c19, e40, e53, m28, m53
Arreglar Fractura Leve Masiva	c19
Arreglar Fractura Leve Verdadera	c19, e53, m28, m53
Arreglar Fractura Leve	c19, e40, e53, m28, m53
Arreglar Fractura Verdadero	e48
Arreglar Hemorragia Masiva	c18
Arreglar Masivo Verdadero	e54, m54
Arreglar Músculo I, III	e20, e54, m29, m54
Arreglar Músculo Masivo	e20, e54, m54
Arreglar Músculo Verdadero	e20, e54, m29, m54
Arreglar Nervio Menor Verdadero	e21, e55, m55
Arreglar Nervio Menor	e21, e55, e48, m6, m55
Arreglar Nervio Principal Verdadero	e21, e55
Arreglar Nervio Principal	e21, e55, m55
Arreglar Nervio Verdadero Masivo	e21
Arreglar Nervio Verdadero	m30
Arreglar Oído/Ojo	e48, m6
Arreglar Órgano Verdadero	e22
Arreglar Órgano	e22, e55, m30, m55
Arreglar Pulmón	e22
Arreglar Rotura Masiva	e19
Arreglar Rotura Rápida	e53, m28, m53
Arreglar Rotura Verdadera	e53, e53
Arreglar Rotura	c19, e53, m28, m53
Arreglar Sangre Verdadera	e51, m27, m51
Arreglar Tendón I, III	e20, e54, m29, m54
Arreglar Tendón Masivo	e20, e54, m54
Arreglar Tendón Verdadero	e20, e54, m29, m54
Arreglar Tendón Músculo Verdadero	e48
Arreglar Tendón Músculo	e40, e48, m6
Arreglar Torcedura	e20, e54, m29, m54
Arreglar Vaso Sanguíneo I, III, V	e51, m51
Arreglar Vaso Sanguíneo Menor	e18, e40, e51, m27, m51
Arreglar Vaso Sanguíneo	c18
Arreglar Vena	m27
Arreglar Verdadero Masivo	e20
Arreglar	e33
Asalto	m67
Asesinato	m67
Asesino de Amigos	e66
Asesino Desconocido	m45
Asesino en Sombras	m45
Asistente Encantadora	m43
Asua	e64
Aspecto Cambiante	e26
Aspecto de Animal	e31, e44

Aspecto de Planta	e31, e44
Aspectos I, II, III, V	e26, m11, m45
Aspectos Masivos I	e26
Ataque Certero I, II, III	m47
Ataque Certero Verdadero	m47
Ataque Exterminador Verdadero	m47
Ataque Exterminador	m47
Ataque Mental	m32
Ataque Sagrado I, II, III, IV, V, VI, VII	e38
Ataque Sagrado Verdadero	e38
Ataque Sonoro	m33
Ataque Visual	m33
Ataques Sagrados	e38
Atar I, V, X, XV	e66
Atar Verdadero	e66
Atascar I, II, III, IV	e42
Atascar Verdadero	e42
Atascar	e13
Atrofia I, III, V, X	e64
Atrofia Masiva I	e64
Aturdir	e32
Aturdir Nervio	m33
Aturdir Oscuro	e62
Aumentar Radio I, II, III, IV	e21
Aura Masiva	c12
Aura Propia	m15
Aura Sagrada I, II	e38
Aura Sagrada Verdadera	e38
Aura Verdadera	c12, e41, m15
Aura	c12, e41
Autocuración	m6
Autopreservación	e44, m6
Autosustento	e17

B

Balanza	e11
Barrera contra Hechizos	e6
Barro en Tierra	e33
Belleza de Arma	e66
Bendición I, II, III, IV, V	e35, e47
Bloqueo Mental I, II	m66
Bloqueo Mental Verdadero	m66
Bola de Frio II, IV	e36
Bola de Fuego	e35
Bolsillos Ocultos	m43
Borrasca	e34
Brazos de Oso	e30
Bridas de los Hechizos	e16
Bridas del Cuerpo	e44
Brillo	m15
Brisas	e37
Broma Adomecedora	e37
Burbuja de Agua Verdadera	m20
Burbuja de Agua	e51, m20, m57
Buscar Camino I, V, XX	e46

C

Cacer	e22, e40, e47
Cacer de Sombra	e40
Cacer Verdadero	e47, m22
Cacer	m22
Calambre	e65
Caldear Metal	m21
Caldear Piedra	m21
Caldear Sólido I, II	e52, m58
Caldear Sólido	e35m 21
Calentar Aire	m19
Calentar Metal	m21
Calentar Piedra	m21
Calentar Sólido	e35, e52
Calmar	e32
Calmar Aguas Mayor	e57, e57
Calmar Aguas Verdadero	e57, e34, e51, e57, m20, m57
Calmar Aguas	e57, e34, e51, e57, m20, m57
Calmar Animal I, III, V	e25
Calmar Animal Masivo I, II	e25
Calmar Dominado	e25
Calmar I, II, III, IV, V, X	e25
Calmar Masivo	e25
Calmar Prolongado	e25
Calmar Verdadero	e25
Calmar	m34
Cambiformas	m16
Cambio de Apariencia Mayor	m16
Cambio de Apariencia Verdadera	e53, m59
Cambio de Apariencia	e44, m16
Cambio de Cuerpo	e44
Cambio de Posición	e55, m61
Cambio Masivo	e17
Cambio Místico	e53, m59
Cambio Verdadero	e17
Cambio Viviente	e17

Cambio	e17, e53, m16, m59
Cambio	m16
Caminar de Araña Verdadero	e40
Caminar de Araña	e40
Caminar por el Aire	e10, e40
Caminar por el Techo	e47
Caminar por las Paredes	e47
Caminar por las Piedras	c16
Caminar por las Ramas	e10, e49
Caminar por los Filos	c16
Caminar sobre las Aguas	e10, e49
Camino Verdaderos	e23, e46
Camuflaje Verdadero	m11
Camuflaje	m11
Canalización Oscura I, II, III	e56, e62, e56
Canalizaciones Dominado	e32
Canalizaciones I, III, V, VII, VIII, X	e32, e62
Canalizaciones Oscuras	e62
Canalizaciones	e32
Cancelar Canalización I	e23
Cancelar Canalización	e6, e36, e39, e6, m13
Cancelar Esencia I	e23
Cancelar Esencia	e6, e39, e6, m13
Cancelar Mentalismo I	e23
Cancelar Mentalismo	e6, e39, e6, m13
Cancelar Verdadero	e23
Canción Aturdidora Verdadera	m39
Canción Aturdidora	m39
Canción de Búsqueda	m39
Canción de Coma	m39
Canción de Encantamiento Verdadera	m39
Canción de Encantamiento	m39
Canción de Maestría Verdadera	m39
Canción de Maestría	m39
Canción del Miedo	m39
Canción del Olvido	m39
Canción del Pánico Verdadera	m39
Canción del Pánico	m39
Canción del Sueño Verdadera	m39
Canción del Sueño	m39
Canción Exterminadora	m39
Canción II, III, V, X	m38
Canción Mental Verdadera	m41
Canción Mental	m41
Canción Paralizante	m39
Canción Silenciosa	m38
Canción Tranquilizante Verdadera	m39
Canción Tranquilizante	m39
Canción Verdadera	m39
Canciones de control	m39
Carne Artificial Verdadera	m31
Carne Artificial	m31
Carrera de Araña	e40
Carrera Mortal	e60
Carrera Sin Huellas Verdadera	e49
Carrera Sin Huellas	e49
Catatonía Verdadera	m63
Catatonía	m63
Cautivar I, V, X	m43
Cautivar Masiva	m13
Cegar Ojo	e56, e56
Cegar Oscuro	e62
Cegar	e32, e55, m61
Ceguera	e29
Celeridad de Cérvido I, II, III	e30
Celeridad de Cérvido Verdadera	e30
Cerrar Corte I, III	e18, e51, e48, m6, m27, m51
Cerrar Corte Masivo	e51, m51
Cerrar Corte Verdadero	e18, m27
Cerrojo Mental	m62
Cierre Mágico Mayor	e13
Cierre Mágico Verdadero	e13
Cierre Mágico	e13
Cierre Verdadero	e13
Cierre	e13
Círculo de Frio	e36
Círculo Flamígero	e35
Coagulación I, III, V	e18, e51, e48, m27, m51
Coagulación Masiva	e18, e51, m51
Coagulación Verdadera	e18, e48, m27
Coagular I, III	m6
Coagular Verdadero	e51, m27, m51
Coagular	e18, e51, m27, m51
Colapso de Pulmón	e56, e56
Colmillos de Serpiente	e40
Goma	m31
Combustión de Madera	e35, e52, m58
Combustión de Metal	e35
Combustión de Piedra	e35
Compañero Verdadero	e20
Compañero	e20
Comunicación con los Elementos	e26
Comunicación I, II, III	e13
Comunicación Verdadera	e13
Comunión I	e37, e39
Comunión Verdadera	e37, e39
Comunión	e39



Apéndice

Índice de hechizos

Concentración II, III, IV	e44
Conciencia de la Naturaleza I, II, III, V	e26, e48
Conciencia de la Naturaleza Verdadera	e48
Conciencia Verdadera	m36
Conciencia	m7, m36
Condensación	e34, e50, m19, m56
Confundir Texto	m65
Confusión	e19, e55, m34, m61
Congelar Agua	m20
Congelar el Pasado	m10
Congelar Líquido	e57, e36, e57
Conjuro Nutritivo I, III	e17
Conjuro Nutritivo Verdadero	e17
Conocer Camino	e46
Conocimiento de Cerraduras	e13, m44
Conocimiento de la Luz I, II, III	e16, e63
Conocimiento de la Mente I, III, V, VII	m42
Conocimiento de la Mente Verdadero	m42
Conocimiento de la Muerte	m40
Conocimiento de la Naturaleza	e26
Conocimiento de la Oscuridad I, II, III	e16, e65
Conocimiento de la Vida Verdadero	e16
Conocimiento de la Vida	e16
Conocimiento de las Hierbas	e7, e27
Conocimiento de las Huellas	e46
Conocimiento de las Piedras	e7, e28
Conocimiento de las Plantas	e7
Conocimiento de las Rocas	m10
Conocimiento de los Caminos	e25, e46
Conocimiento de los Huesos	e19, m28
Conocimiento de los Idiomas	m42
Conocimiento de los Mecanismos	e42
Conocimiento de los Músculos	e20
Conocimiento de los Músculos/Tendones	m29
Conocimiento de los Objetos	m10
Conocimiento de los Órganos	e22
Conocimiento de los Órganos Nervios	m40
Conocimiento de los Tendones	e20
Conocimiento de los Venenos	e16, m46
Conocimiento de Metamorfosis	e17
Conocimiento de Trampas	e13
Conocimiento del Paso	e46
Conocimiento del Poder	m10
Conocimiento del Sistema Nervioso	e21
Conocimiento Impio	e63
Conocimiento Oscuro	e16, e63
Conocimiento Sagrado	e16, e63
Conocimiento	e16
Conocimiento de los objetos	m10
Conservación I, II, III, IV	e34
Contacto con Demonio Menor	e62
Contactos Oscuros	e62
Control a Distancia	m33
Control de la Luz I, V, X	e29
Control de la Luz Mayor	e29
Control de la Luz Verdadero	e29
Control de la Oscuridad II, V, X	e67
Control de los Sentidos II, III, IV, V	m33
Control de los Sentidos Menor	m33
Control de los Sentidos Verdadero	m33
Control de los sentidos	m33
Control del Sonido I, V, X	e28
Control del Sonido Mayor	e28
Control del Sonido Prolongado	e28
Control del Sonido Verdadero	e28
Control del sonido	m41
Control Mental Verdadero	m34
Control mental	m34
Control Sobre las Plantas I, III, V	e7, e28
Control Sobre las Plantas Verdadero	e28
Control Sonoro	m33
Control Visual	m33
Controlar Demonio I, II, III, IV, V	e20
Controlar Entidad I, II, III, IV, V, VI	e65
Controlar No-Muertos I, II, III, IV, V	e67
Controlar No Muertos Verdadero	e67
Convocar a la Brisa	e15
Convocar a la Lluvia	e15
Convocar a la Niebla	e15
Convocar a la Precipitación	e15
Convocar a la Tormenta	e15, e37
Convocar al Clima	e15
Convocar Animal I, III, V, X	e29
Convocar Animal Verdadero	e29
Convocar Dominado	e20
Convocar en Espera	e20
Convocar Espíritu	e20
Convocar I, II, III, V, X	e20
Convocar la Lluvia	e34, e51, m57
Convocar Masivo	e20
Convocar Relampago	e12
Copiar I, II, III, IV, V	m48
Copiar Verdadero	m48
Coraje	e43
Coraje Verdadero	e43
Corazón de León	e46
Correlación Verdadera	m18
Correlación	m18
Correr I, III, V	e25
Correr Masivo	e25
Correr por el Aire Verdadero	e10
Correr por el Aire	e10
Correr por el Techo	e47
Correr por las Paredes	e47
Correr por los Filos	e47

Correr Sobre Arena	e49
Correr Sobre las Aguas	e10, e49
Correr Sobre las Brisas Verdadero	e47
Correr Sobre las Brisas	e47
Correr Sobre las Piedras	e10, e49
Correr Sobre las Ramas	e10, e49
Correr Sobre los Líquidos	e47
Correr Verdadero	e49, e47
Correr	e40, m25
Creaciones	e17
Crear Agua Bendita	e32
Crear Evidencia I, II, III	m47
Crear No-Muertos I, II, III, IV, V	e67
Crear No-Muertos Verdadero	e67
Crecimiento Acelerado I, II, III, IV	e28
Crecimiento Acelerado Verdadero	e28
Crecimiento Acelerado	e7
Crecimiento de las Plantas II, III, V, X	e28
Crecimiento de las Plantas Verdadero	e28
Credenciales Falsas	m49
Cuenco Mágico I, II	e37
Cuerda Encantada	e33
Cuero Encantado	e18
Cuerpo Letal I, II, III, IV	e46
Cuerpo Letal Verdadero	e46
Culpabilidad Verdadera	m63
Culpabilidad	e60, e60, m63
Curación de Adicción Dominada	e50, m50
Curación de Adicción I, II, III, IV, V, X	e50, m50
Curación de Adicción Verdadera	e50, m50
Curación de Enfermedad de la Sangre	e51, m51
Curación de Enfermedad Mental Verdadera	e11, e50, m50
Curación de Enfermedad Mental	e11, e50, m50
Curación de Enfermedad	e50, m50
Curación de la Parálisis Rápida	e55, m55
Curación de la Parálisis Verdadera	e55, m55
Curación de la Parálisis	e21, e55, m30, m55
Curación de Veneno	e50, m50
Curación I, III, V, VII, X, XV, XX	e14, e40, m26
Curación Sagrada	e10
Curación Verdadera Masiva	e14
Curación Verdadera	e14, e40, m26
Curar Animales I, II, III	e29
Curar Árbol	e28
Curar Enfermedad Masiva	e11
Curar Enfermedad	e11, e40
Curar Esencia Vital I, II, III	e34
Curar Esencia Vital Verdadero	e34
Curar I, V, X, XV, XX	e52, m52
Curar Plantas	e28
Curar Veneno Masivo	e11
Curar Veneno	e11, e40
Curar Verdadero	e52, m52

D

Dañar Órgano Sensorial I, II	e65
Dar la Vuelta I, III	e47
De Gas a Aire	e58, e58
Debilitar	e13
Defensa Mágica	e6
Defensas Sagradas Verdaderas	e41
Defensas Sagradas	e41
Deflección Hechizo I, II, III	m8
Deflección I, II, III	m8
Deflección Verdadero	m8
Depurar Agua	m20
Depurar Hierbas	e27
Deriva de los Vientos	m22
Derretir Hielo	e59, e59
Desactivar I, II	e13
Desalinizar/Depurar Agua	e51, m57
Desaminización	m20
Desaparición Verdadera	m43
Desaparición	m43
Desarmar Trampa I, II, III, IV	e42
Desarmar Trampa Verdadero	e42
Desatar	m44
Descarga A	m32
Descarga B	m32
Descarga C	m32
Descarga D	m32
Descarga E	m32
Descarga Mental Masiva	e61, e61
Descarga Mental	e61, e61
Descerrar Verdadero	m44
Descerrar	m44
Desconcierto Dominado	e55, m61
Desconcierto Prolongado	e55, m61
Desconcierto Verdadero	e55, m61
Descubrir Agua I, II	e48
Descubrir Agua Verdadero	e48
Descubrir Comida I, II	e48
Descubrir Comida Verdadero	e48
Descubrir I, II, III	m36
Descubrir Refugios I, II	e48
Descubrir Refugios Verdadero	e48
Descubrir Verdadero	m36
Desecar Verdadero	e57, e57
Desecar	e57, e57
Desequilibrio Masivo	e61, e61
Desequilibrio	e61, e61
Deshidratación	e57, e57
Deshumedecer Verdadero	e57, e57

Deshumedecer	e57, e57
Desintegración Masiva	e63
Desintegrar I, X	e63
Desorientación I, III, V, VII	m49, m65
Desorientación Masiva	e61, e61
Desorientación Verdadera	m49, m65
Desorientación	e61, e61
Desoxigenación I, II, V	e58, e58
Desoxigenación Mayor	e58, e58
Desoxigenación Rápida I, II	e58, e58
Desoxigenación Verdadera	e58, e58
Despertar Verdadero	m14
Despertar	e11, e52, e44, m14, m26, m52
Desplazar I, II, III, IV, V	e26, e41, e54, m11, m49, m60
Destello	e12
Destenar Demonio I, II, III	e42
Desterrar Demonio Verdadero	e42
Destierro Verdadero	m62
Destierro	e60, e60, m62
Destrucción de Gas Prolongada	e58, e58
Destrucción de la Carne Masiva	e56, e56
Destrucción de la Carne Prolongada	e56, e58
Destrucción de la Carne	e56, e56
Destrucción de la Materia	e63
Destrucción de Líquido a Distancia	e57
Destrucción de Líquido Prolongada	e57
Destrucción de los Fluidos	e57, e57
Destrucción de los Gases	e58, e58
Destrucción de los Símbolos Verdadero	e24
Destrucción de los Sólidos	e59, e59
Destrucción de Símbolos I, II, III, V, X	e24
Destrucción de Sólido Prolongado	e59, e59
Destrucción de Sólido Verdadero	e59, e59
Destrucción del Alma Prolongada	e60, e60
Destrucción del Alma	e60, e60
Destrucción Mental Prolongada	e61, e61
Destrucción Mental	e61, e61
Desviar Arma	m8
Desviar Corriente	e51, m57
Desviar Hechizo I, II, III, IV, V	e16
Desviar Hechizo Verdadero	e16
Desviar I, II, III	e41, e18
Desviar Masivo	e41, e18
Desviar Proyectil	m8
Detecciones	m7
Detectar Bendición	e63
Detectar Canalización	e9, e14, m7
Detectar Detecciones	e14
Detectar el Bien	e63
Detectar el Mal	e16, e14, m7
Detectar Emboscada I, II, III	e46
Detectar Emboscada Verdadera	e46
Detectar Emociones	e16, e63, m7
Detectar Enemigos I, II	e39
Detectar Enemigos Verdadero	e39
Detectar Esencia	e9, e14, m7
Detectar Hechizo	e9, e14, m7
Detectar Ilusiones Verdadero	e30, m17
Detectar Ilusiones	e30, e49, m17
Detectar Invisibilidad	e9, e14, e30, e49, m7
Detectar la Muerte	e14
Detectar lo Sagrado	e63
Detectar Magia	e26
Detectar Maldición	e9, e66, m10, m40
Detectar Maldiciones	e16
Detectar Mentalismo	e9, e14, m7
Detectar No-Muertos	e9, e42
Detectar Poder Activo	e42
Detectar Poder	e39, m10, m40
Detectar Trampas	e9, e26, e48, e14, m7
Detectar Verdadero	e9, e14, m7
Detectar Vida	e9
Detener Aire I, II, V, X	e58, e37, e50, e58, m19, m50
Detener Hemorragia I, III, V	e18, e40, e48, m27
Detener Hemorragia Masiva	e18
Detener Hemorragia Verdadera	e18, m27
Difuminar	e41, e18, e26, e54, m11, m60
Difuminar Masivo	e26
Dimensiones	m31
Dirección I, II	m36
Dirección Verdadera	m36
Dirigir Corrientes	e54, e51, m57
Diseminar Plantas I, II	e45
Disfraces	e26
Disfráz I, II, III, IV, V	m45
Disipar Canalización I, V, X	e6, e36, e39, e23
Disipar Esencia I	e6, e39, e23
Disipar Esencia Verdadera	e23
Disipar Mentalismo I	e6, e39, e23
Disipar Niebla V, X	m19
Disipar Niebla Verdadera	m19
Disipar Niebla	e58, e34, e58
Disipar Verdadero	e23
Dislocamiento	e44, m16
Disolver Canalización	e23
Disolver Esencia	e23
Disolver Mentalismo	e23
Distorsión	e30, e53
Distorsión de Profesión	e30, e53, m18, m45, m59
Distorsión del Poder I, III, V, X	e30
Distorsión del Poder	e53, m18, m45, m59
Distorsión Masiva	e30
Distorsión Racial	e30, e53, m18, m45, m59

Distorsión Verdadera	e30, e53, m45, m59
Distorsión	m18, m45, m59
Distracción Masiva	e55, m61
Distracción Mental	m62
Distracción	e55, m33, m61
Dolencia	e64
Dolor en Miembro	e56, e56
Dominación de la mente	m62
Dominación en Espera Verdadera	m62
Dominación en Espera	m62
Dominación	m62
Dominar Semejante Mayor	e38
Dominar Semejante	e19, e38, m34
Domino del Proyectil I, II, III, IV, V	e46
Dormir Animal I, III	e29
Dormir Dominado	e19, e38
Dormir III, V, VII, X, XII, XV	e19, e38
Dormir Oscuro	e62
Dormir Verdadero	e38, m34
Dormir	m34
Drenar el Alma I, II	e65
Drenar el Alma Verdadero	e65
Drenar Energía I, II	e65
Duplicar I, II, III	m48
Duración Verdadera	e21

E

Efectos Especiales	e21
Elefantasis	e64
Eliminar Agua I, II, III	e57, e57
Eliminar Hielo I, X	e63
Eliminar Hielo Verdadero	e63
Eliminar Ilusión I, III, V	e30
Eliminar Ilusión Verdadera	e30, m17
Eliminar Ilusión	e19, m17
Eliminar Lluvia Verdadero	e5, e57
Eliminar Lluvia	e57, e57
Eliminar Maldición Verdadera	e36, e42
Eliminar Metal	e59, e33, e52, e59, m58
Eliminar Piedra	e59, e33, e52, e59, m58
Eliminar Puerta I, II, III	e13
Eliminar Puerta Verdadero	e59, e13, e59
Eliminar Puerta	e59, e59
Eliminar Tierra	e59, e33, e59
Emanaciones de Poder Reducidas	e40
Emboscada Abierta I, II, III	m17
Emboscada Abierta Verdadera	m47
Emociones	m34
Empatía Animal	e7, e29
Empatía con la Tierra	e29
Empatía	m35
Encajar Madera	m31
Encajar Materiales Mágicos	m31
Encajar Metal Normal	m31
Encajar Vidrio	m31
Encandilar	m64
Encantar a Animales	e38
Encantar Semejante Mayor	e48
Encantar Semejante	e19, e38, m34
Encantar Verdadero	e19, m34
Encanto Leve	e8, m9, m15
Encanto Lumínico	e29
Encanto Olfativo Gustativo Sensitivo	e31
Encanto Sonoro	e28
Encender Fuego I	e48
Encender	e35
Encerrar Elemental	e65
Encerrar Entidad	e65
Encoger	e17, e53, m59
Encogerse	e17
Encontrar Caminos I, III, V, X	e23
Encontrar Caminos Verdadero	e23
Encontrar Caminos	e26
Encontrar Comprador I, II, III, IV	e39
Encontrar Dueño I, II, III	e39
Encontrar Dueño Verdadero	e39
Encontrar Hierbas Dominado	e27
Encontrar Hierbas I, III, V, X, XV	e27
Encontrar Hierbas Verdadero	e27
Encontrar I, III	e23
Encontrar Verdadero	e23
Enfermedad Mental Verdadera	m63
Enfermedades Mentales	m63
Enfermedades	e64
Enfocar Fusión	m35
Enfocar Mente	m37
Enfriar Sólido	e36, e52, m21, m58
Enseñanza de Mús	e66
Ensordecer Masivo	e28
Ensordecer Prolongado	e28
Ensordecer	e28, m41
Entumecer	m30, m33
Epilepsia	e64
Equilibrio I, II, III	e40
Equilibrio Masivo	e11, e41, m16
Equilibrio Verdadero	e40
Equilibrio	e11, e41, m16
Erosión de Característica I, II, III, V	e64
Erosión de Característica Masiva I	e64
Erosión de Característica Verdadera	e64
Erosión de la Mente I, II, III, IV, V	m64
Erosión de la Mente Verdadera	m64
Erosión de la mente	m64
Erosión Física	e64

Erosionar	e59, e59
Erupción de Luz	m15
Escabullirse	m44
Escalofríos	e64
Esclavo Mental	m62
Esclavo Mental Verdadero	m62
Escondese Verdadero	e54, m60
Escondese	e54, m60
Escuchar I, II, III, IV	e12
Escuchar Verdadero	e12
Escuchar	m48
Escudo Contra Hechizos II	e6, m13
Escudo Contra Hechizos Verdadero	e6, m13
Escudo Contra Hechizos	e6
Escudo de Canalización	e6, e6, m13
Escudo de Esencia	e6, e6, m13
Escudo Encantado	e18
Escudo Mental	e6, e6, m13
Escudo Orgánico I, II, III	e31
Escudo Orgánico Verdadero	e31
Escudo	e41, e18, m8
Escudos Elementales	e7
Escudos Mentales	e7
Esfera de Armadura de Calor	e7
Esfera de Armadura de Frio	e7
Esfera de Armadura de Luz	e7
Esfera de Dispar Canalización I, V, X	e39, e6, e23

Esfera de Dispar Esencia I, V, X	e39, e6, e23
Esfera de Dispar Mentalismo I, V, X	e39, e6, e23
Esfera de Dispar Verdadera	e23
Esfera de Ensoberber	e28
Esfera de Invisibilidad Compartida	e24
Esfera de Invisibilidad I, II	e24, e54, m60
Esfera de Ocultación I, II, III, V	m11, m49
Esfera de Protección I, II	e6, e6
Esfera de Protecciones I, III, V	e35
Esfera de Resistir Calor	e7
Esfera de Resistir Frio	e7
Esfera de Resistir Luz	e7
Esfera de Sonido Repentino	e28
Esfera de Temperatura I, II	e35
Espasmos	e64
Espectáculo de Luces	m43
Espejismo Gustativo Verdadero	e31
Espejismo Gustativo	e31
Espejismo Gustativo Olfativo	e8
Espejismo Luminico	e29
Espejismo Olfativo Verdadero	e31
Espejismo Olfativo	e31
Espejismo Sonoro	e28
Espejismo Sonoro Luminico	e8, m9
Espejismo Tactil I, II, V, VIII, X	e31
Espejismo Tactil Verdadero	e31
Espejismos	e55, m61
Espintar I, III, V	e25
Espintar Rapido	e25, m25
Esquivar I, II, III	e41, e18, m8
Esquivar Masivo	e18
Esquizofrenia Verdadera	m63
Esquizofrenia	m63
Estacas de Tierra	e33
Estallido	m41
Esterilización	e47
Estimar Riqueza	e39
Estorbar Masivo	e61, e61
Estorbar	e61, e61
Estudio de la Culpa	m47
Estudio de la Forma Verdadera	e44
Estudio de la Forma	e31, e44, e55, m59
Estudio de la Suplantación	e26
Estudio de la Victoria	m17
Estudio del Disfraz	m45
Estudio II, III, V, X	m12
Estudio Verdadero	m42
Evaporación I, II, III	e57, e57
Evaporación Verdadero	e57, e57
Evaporar Agua	e51, m57
Evaporation	m20
Evason de los Ataques	m8
Evason I, II, IV, V	e45
Evason Verdadera	e45
Evasones	e45
Excomunion Verdadera	e66
Excomunion	e66
Exhibición I, II, III, IV	m43
Exhibición Verdadera	m43
Exorcismos	e42
Explicar Mental	m35
Expulsar Demonio I, II, III, IV, V, VI	e42
Expulsar Demonio Verdadero	e42
Expulsar No-Muertos I, III, V, X, XII, XV	e42
Expulsar No-Muertos Verdadero	e42
Extinguir Fuego	e28

F

Facilitar Adicción I, II	e50, m50
Falsa Imagen	e20
Falsa Puntera I, II, III	e41, e18, m8
Falsa Puntera Masiva	e18
Falso Asesino	m45
Falso Sentido I, II, III, IV, V	m65
Familiar	e20, e60

Fantasma	m43
Fantasma en Espera I, II, III, IV	e8, e27
Fantasma I, II, III, IV, V, VII, X	e8, e27, m9
Fantasma Mayor	m65
Fantasma Menor	m65
Fantasma Mínimo	m65
Fantasma Verdadero	e27, m65
Fecundidad de Orn	e66
Fin del Sufrimiento I, II, III, IV	e41, e41, m14
Fin del Sufrimiento Verdadero	e44, m14
Fisura	e59, e59
Flota	e40
Fobia	m63
Foco Adrenal I, III, IV, V	e46
Foco Adrenal Verdadero	e46
Foco de Luz	m43
Foco Sagrado Verdadero	e38
Foco Sagrado	e38
Forma Acústica	m16
Forma de Animal I, II, III	e31, e44
Forma de Animal Verdadera	e31, e44
Forma de la Naturaleza Verdadera	e31
Forma de Planta I, II	e31, e44
Forma de Planta Verdadera	e31, e44
Forma Nebulosa	m16
Forma Solida	m16
Formas de la Naturaleza	e44
Formas Sombrias	e67
Forzar Análisis III, IV, V, VI	e62
Forzar Búsqueda III, IV, V	e62
Contacto con Demonio Mayor	e62
Forzar Información III, IV, V, VI	e62
Fosa Barrera	e8
Fractura	e65
Fracturar la Mente	e61, e61, m34
Fracturar Miembro	e56, e56
Frase	e19
Fraternizar	e29
Frio Verdadero	e36
Fuego en los Nervios	e64
Fuego en los Nervios Masivo	e64
Fuerza de Buey	e30
Fuerza de Verraco	e30
Fuerza II, III, IV	e44
Fuerza Sagrada I, II, III	e38
Fuga de Poder I, II, III, IV, V, VI, VII	m64
Fundir Sólido	m21
Fundirse con el Entorno	e41
Fusión de Mentalistas	e35
Fusión de Muros	e8, e35
Fusión Disponible Verdadera	m35
Fusión Disponible	m35
Fusión Masiva	e17
Fusión Mental I, II	m35
Fusión Mental Verdadera	m35
Fusión Mental	m35
Fusión Orgánica Verdadera	e10
Fusión Orgánica	e10, e49
Fusión Sensorial	m17
Fusión Verdadera	m22
Fusión	e17, e54, m60
Fusionar	m22

G

Garras de León	e30
Gas en Aire	e50, m19, m56
Gran Cambio	e53, m59
Gran Canción I, V	m38
Gran Canción Verdadera	m38
Gran Duración	e21
Gran Fusión Orgánica	e10, e49
Gran Fusión	e54, m22, m60
Gran Grieta	e59, e59
Gran Grito	m32
Gran Lanzamiento III	m24
Gran Metamorfosis	e53, m59
Gran Oído I, II	e12
Gran Oración	e57, e39
Gran Salto Mortal	e45
Gran Salto	e40, e47
Gran Sugestión	e38
Gran Suplantación	e53, m59
Gran Telequinesis	e10
Gran Vacío I, II	e58, e58
Gran Vacío	e37
Grietas	m41
Grito de Calma	e25
Grito de Confusión	e55, m61
Grito de Miedo	e55, m61
Grito de Pánico	e60, e60
Grito Mental I, II, III	m32
Grito Mental Verdadero	m32
Grito Sagrado	e32
Grito Verdadero	m32
Guía Divina	e23
Guiar	e45
Gusto-Olor Masivo	e31

H

Habla del Enemigo	e39
Hablar con las Rocas	e7, e46
Hacer Trampas	m67
Helar Metal	e30

Helar Sólido	e30, e52, m21, m58
Helar	e41
Hemofilia	e64
Hemorragia I, III, V	e65
Hemorragia Verdadera	e65
Herir I, III, V, VII, X, XV	e65
Herir Verdadero	e65
Heir	e65
Herrumbre	m21, m41
Hervir Agua	m20
Hervir Líquido	e35
Hervir Helar Agua	e51, m57
Hierba Curativa Instantánea Preservada	e27
Hierba Curativa Instantánea	e27
Hipocondria	m65
Historia del Camino	e46
Historias de la Bendición	e63
Historias de la Maldición	e16
Homicidio	m67
Horror	e61, e61

I

Identidad Errónea I, II	m65
Identidad Errónea Verdadera	m65
Identificar Lanzamiento	e16
Idioma de Amigos I, II	m37
Idioma del Mentalista	m37
Idioma en Espera	m37
Idioma Mental	m45
Idioma Mental I, II, III, IV	m37
Idioma Mental Verdadero	m37
Idioma Místico	e53, m59
Idiomas Animales	e7, e29, e46
Idiomas de las Plantas	e7, e28, e46
Ilusión en Espera I, II, III, IV, V, VI, VII, X	e8, e27, m9

Ilusión I, II, III, IV, V, VII, X	e8, e27, m9
Ilusión Verdadera	e27
Ilusiones Menores	e8
Ilusiones Mentales	m65
Ilusiones	m9
Impacto Demoledor I, II, III	e46
Impacto Demoledor Verdadero	e16
Impacto Justo I, II, III, IV	e38
Implosión	e58, e58
Imprimir Hechizo	e24
Impronta de la Vida	e9
Impronta del Hechizo	m7
Impronta del Poder	e9, m7
Impronta Mental Verdadera	m36
Impronta Mental	m36
Inadvertido I, II, III, V, X, XV	e24, e41, m49
Inadvertido Masivo	e24
Inadvertido Verdadero	e41
Inadvertido	e54, m11, m60
Incendio Premeditado	m67
Indagación sobre la Muerte	e15
Indetectable	e54, m45, m60
Indicador Viviente	e15
Inflexión	m9
Influencias	e38
Iniciar Fuego	e17
Inmersión	e53, m59
Insomnio Verdadero	m63
Insomnio	m63
Inspiraciones I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII	e43
Inspiraciones Verdaderas	e43
Intercambio de Mentes Verdadero	m35
Intercambio de Mentes	m35
Intuiciones I, II, III, V, X	e37, m12
Intuiciones Verdaderas	e37, m12
Invasión de la Mente	m62
Invertir los Vientos	e37, e50, m56
Investidura I, II, III	e66
Investigación Dominada	e24, e9
Investigación	e15, m10
Investigación	m10
Invisibilidad Compartida	e24
Invisibilidad I, II, III	e24, e54, m60
Invisibilidad Masiva	e24
Invisibilidad Mejorada	e54, m60
Invisibilidad Verdadera	e24
Invocación Animal	e29
Invocación Masiva	e45
Invocaciones de Entidades	e65
Invocaciones de la Naturaleza	e45
Invocaciones Dominadas	e33, e66
Invocaciones en Espera	e35
Invocaciones I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII, X, XII, XV, XVII	e33, e66
Invocaciones Masivas	e33
Invocaciones Oscuras	e66
Invocaciones Verdaderas	e33
Invocaciones	e33
Invocar Alimento	e45
Invocar Calor	e45
Invocar Cazador	e45
Invocar Elemental I, II, III, IV	e65
Invocar Frio I, II, V	e36
Invocar Grietas	e59, e53, e52, e59, e63, m21, m58
Invocar Guardián	e45
Invocar Guía	e45

Invocar Llamas I, II, V	e35
Invocar Manada	e45
Invocar Montura	e45
Invocar Sentido	e45
Invulnerabilidad	e17

L

La Mente Sobre la Materna	e46
Lanzamiento I, II, III, IV	m24
Lanzar	e10
Leer Emociones	m35
Lengua Verde	e66
Lepra	e64
Leucemia	e64
Levitar I, V, XX	m22
Levitar	e22, e47
Ley de la Luz	e32
Ley de la Naturaleza	e7
Ley de la Sangre	e18
Ley de la Tierra	e38
Ley de las Barreras	e8
Ley de los Huesos	e19
Ley de los Músculos	e20
Ley de los Nervios	e21
Ley de los Organos	e22
Ley del Agua	e44
Ley del Fuego	e35
Ley del Hielo	e36
Ley del Latrocinio	e39
Ley del Sonido I, II, III, IV	m41
Ley del Sonido Verdadero	m41
Ley del Viento	e37
Líquido en Agua	e51, m57
Llamada de la Naturaleza	e29
Llamas en Espera	e45
Lluvia en Nieve	e30
Localización Dominada	e23
Localización I, III, V, X	e23, e14
Localización Mayor	e14
Localización Verdadera	e9, e23, e14
Localización	e9, m7
Localizar Animales	m29
Localizar Evidencia I, II, III	m48
Localizar Objeto	e39
Localizar Objeto	e41
Localizar Plantas	e28
Localizar Señal I, II	e26
Localizar Señal Verdadera	e26
Luces Terrenales	e29
Luz	e44
Luz de Aviso I, V, X	e29, e32
Luz de Aviso	m15
Luz de Espera	e12, e32
Luz I, II, III, V, X	e12, e32, m15
Luz Masiva	e12
Luz Repentina	e12, e29, e32
Luz Tenue	m43
Luz Total I, V	e12
Luz Total Masiva	e12
Luz Total	e29, e32, m15

M

Maestría de la Adicción	e50, m50
Maestría de la Adicción	m38
Maestría de la Conmoción	m26
Maestría de la Luz	e32
Maestría de la Oración	e45
Maestría de la Sangre	m27
Maestría de la Telequinesis	m24
Maestría de la Tierra	e33
Maestría de la Vida	e34
Maestría de las Aguas	m20
Maestría de las Entidades I, II, III, IV, V, VI	e65
Maestría de las Formas	m16
Maestría de las Hierbas I, III, V, X	e27
Maestría de las Hierbas Verdaderas	e27
Maestría de las Hierbas	e27
Maestría de las Ilusiones	e27
Maestría de las Inspiraciones	e13
Maestría de las Invocaciones	e66
Maestría de las Nubes	m19
Maestría de las Plantas	e28
Maestría de las Runas	e9
Maestría de las Trampas	e14
Maestría de los Animales I, III, V	e7, e29
Maestría de los Animales Verdaderos	e7, e29
Maestría de los Animales	e29
Maestría de los Caminos	e30
Maestría de los Disfraces	m45
Maestría de los Escudos	e18
Maestría de los Espíritus	e19
Maestría de los Huesos	m28
Maestría de los Músculos	m29
Maestría de los No Muertos	e67
Maestría de los Organos y los Nervios	m30
Maestría de los Portales	e20
Maestría de los Sentidos	e13
Maestría de los Sentidos	m17
Maestría de los Venenos	m46
Maestría de los Vientos	e15
Maestría del Agua	e34



Apéndice

Índice de hechizos



Apéndice

Índice de hechizos

Maestría del Asesinato	m17
Maestría del Cambio	m16
Maestría del Cierre	e13
Maestría del Clima	c15
Maestría del Conocimiento Oscuro	c63
Maestría del Conocimiento Sagrado	c16
Maestría del Demonio II	e20
Maestría del Espíritu	e19
Maestría del Frio	e36
Maestría del Fuego	e35
Maestría del Movimiento	e40
Maestría del Movimiento	e10
Maestría del Ocultamiento	e41
Maestría del Ocultamiento	e41
Maestría del Portal	e13
Maestría del Viento	e37
Maestría en la Detección	e9
Maestría mental	m18
Maestría Mental	m34
Maestría	e7
Maestro del Movimiento	m22
Malaria	e64
Maldición de Dake	e66
Maldición de Furd	e66
Maldición de la Coagulación	e66
Maldición de la Ulcera	e66
Maldición de la Visión Nocturna	e66
Maldición de Oli	e66
Maldición de Penth	e66
Maldición de Shar Bu	e66
Maldición del Alma	c60, e60
Maldición del Mar	e66
Maldiciones	e66
Mandato Verdadero	m34
Mandato	m34
Manipulación de los Gases	m19
Manipulación de los Líquidos	m20
Manipulación de los Sólidos	m21
Manipular I, II, III, IV	e42
Manipular Verdadero	e42
Mano Ardiente Verdadera	m15
Mano Ardiente	m15
Mano de la Esencia	e10
Mano Marchitadora	e64
Manos de Sanador Verdaderas	e10
Mantener la Respiración	e30
Marcar Objetivo	e39
Mártir Sagrado	e38
Matices	c31, e44
Matiz	m15
Mecanismos	e42
Mejora de los Hechizos	e21
Mejora Física	e11
Mejorar Hierbas	e17
Mejorar Verdadero	e27
Mejorar	e27
Memoria Completa	m18
Memoria	m18, m12
Mente el Blanco	c61, e61
Mente Embotada I, II, III, IV, V, VI, VII, X	m64
Mente en Blanco I, III, V, X	m66
Mente en Blanco Masivo	c61, e61
Mente en Blanco Verdadera	m66
Mente Espejo	m18
Mente sobre Materia	e46
Menor	m67
Metamorfosis	e17, e53, m16, m59
Miedo	e55, m54, m61
Misión Verdadera	e19, e38
Misión	e19, e38
Moldear el Sonido	e28
Moldear la Luz	e29
Moldear las Nubes	e50, m56
Moldear los Sentidos	e50
Moldear Madera	m31
Moldear Metal Normal	m31
Moldear Metal	m21
Moldear Piedra	m21
Moldear Sólido	e52, m21, m58
Moldear Vidrio	m31
Movimiento en las Alturas	e10
Movimiento Subacuático	e10, m22
Movimiento	m22
Movimientos del Monje Verdaderos	e45
Movimientos Silenciosos	e31, e41
Movimientos Sentidos de la Naturaleza	e30
Muerte de Hueso	e56, e56
Muerte de la Mente I, II, III, V, X	m66
Muerte de la Mente	c61, e61
Muerte de la Mente	m66
Muerte de Miembro	e56, e56
Muerte de Músculo	e56, e56
Mundo Privado	m33
Muro Curvo	e8, e33
Muro de Agua Curvo	m20
Muro de Agua Verdadero	c8, e34, e51, m20, m57
Muro de Agua	c8, e34, e51, m20, m57
Muro de Aire Curvo	m19
Muro de Aire Verdadero	c8, e50, m19, m56
Muro de Aire	c8, e37, e50, m19, m56
Muro de Espinas	e28
Muro de Frio	e36
Muro de Fuego	e35
Muro de Fuerza	e8
Muro de Hielo I, II	e8

Muro de Hielo	e36, e52, m58
Muro de Luz I, II	e8
Muro de Madera Verdadero	e8
Muro de Madera	e8
Muro de Piedra Verdadero	e8, e33
Muro de Piedra	e8, e33
Muro de Sonido I, V	c13
Muro de Sonido Masivo	c13
Muro de Tierra Verdadero	e8, e33
Muro de Tierra	e8, e33
Muro Interior I, II, III, V	m18
Muro Interior Verdadero	m18
Muro Interior	e17
Muros Interiores	e47
Música	m43
Mutilación	m67

N

Nadar Rápido	m25
Nadar Verdadero	e49
Nadar	e49
Necrosis Cutánea	e50, e56
Neumonía	e64
Neurosis Verdadera	m63
Neurosis	c60, e60, m63
Neutralizar Enfermedad	e48
Neutralizar Enfermedad Veneno Verdadero	e48
Neutralizar Maldición I, II, III	c36, e42
Neutralizar Veneno Verdadero	m14, m46
Neutralizar Veneno	e48, m14, m46
Niebla I, II, V, X, XXX	e50, m19, m56
Niebla Verdadera	e50, m19, m56
Niebla	e34
Nigromancia	e67
Nube Adomecedora	e37
Nube Aturdidora I, II, IV	e37
Nube Aturdidora Verdadera	e37
Nube Lacrimógena I, III, V	e31
Nube Mortal I, II	e37
Nube Venenosa	m46
Nubes de Oscuridad I, II	e67
Nubes de Oscuridad Verdadera	e67
Nuevo Portal	e13

O

Observación Verdadera	m18
Observación	m18
Observar I, II, III, IV	e12
Observar Verdadero	e12
Observar	m48
Ocultación I, III, V, X, XX	m11, m49
Ocultación Verdadera	m11, m49
Ocultación	m11
Ocultar Huellas I, II, V, X, XV, XX	e49
Ocultar Huellas Verdaderas	e49
Ocultar I, III, V, X	e41
Ocultar Objeto I, II	e47
Ocultar Objeto Verdadero	m47
Oído Aguzado	e11, e43, e49, m17
Oído de Mentalista Verdadero	m17
Oído de Mentalista	m17
Ojo Avizor I, II	e12
Ojo de la Naturaleza I, II, III	e26
Ojo de Mentalista Verdadero	m17
Ojo de Mentalista	m17
Ojo del Animista	e26
Ola	e51, m20, m57
Oler Sabotear-Sentir	e31
Olfato Agudizado Verdadero	e49
Olfato Agudizado	e43, e49, m17
Olvidar Dominado	m66
Olvidar I, X	m66
Olvidar Verdadero	m66
Olvidar	c61, e61
Oración de la Lluvia	e45
Oración de la Niebla	e45
Oración de la Tormenta	e45
Oración de Protección I, II, III, IV	e41
Oración de Protección Verdadera	e41
Oración del Cielo Despejado	e45
Oración del Granizo	e45
Oración del Relámpago	e45
Oración del Tiempo Verdadera	e45
Oración del Tornado	e45
Oración I, II, III, IV, V	e35, e47
Ordenar I, II	e13
Órdenes a Elemental	e65
Órdenes a Entidad	e65
Órdenes a un No-Muerto	e67
Órdenes II, X	e66
Órdenes Verdaderas	e66
Origen del Párrafo	m42
Orígenes Verdadero	e39, m40
Orígenes	e39, m10, m40
Orquesta	m43
Oscurecer I, V	e32
Oscuridad I, II, V, X	e44, e67, m15
Oscuridad Mayor	e67, m15
Oscuridad Menor	e67
Oscuridad Total Mayor	e67
Oscuridad Total Menor	e67
Oscuridad Total Verdadera	e67
Oscuridad Total	e29, e42, e67, m15

Oscuridad Verdadera	e67
Oscuridad	e41, e67
Oxigenación	e50, m18, m56

P

Palabra de Aturdir	e19
Palabra de Dormir	e19
Palabra de la Discordia	e19
Palabra de la Llamada	e19
Palabra de Miedo	e55, m61
Palabra de Muerte	e19
Palabra de Pánico	c60, e60
Palabra de Retorno	c10
Palabra de Sufrimiento	c61, e19, e61
Palabra en Espera	e19
Palabra Masiva	e19
Palabras de Amistad	e43
Palabras de Convicción	e43
Palabras de Prudencia	e43
Palabras de Razón	e43
Pánico	c60, e60, m63
Pantalla	e54, m60
Parálisis	e65
Paralizar I, III, V	m32
Paranoia Grave	m63
Paranoia Verdadera	m63
Paranoia	c60, e60, m63
Pasillo de Agua I, III	e51, m20, m57
Pasillo de Agua Verdadero	e51, m20, m57
Pasillo	e59, e59
Paso de Araña Verdadero	e40
Paso en Falso	e55, m61
Paso Sin Huellas Verdadero	e49
Paso Sin Huellas	e49, e40
Pasos de Araña	e40
Pasos de Felino	e30
Pasos de Sombra	e40
Pensamientos Animales Verdadero	e31, e44
Pensamientos Animales	e31, e44
Pensamientos Oscuros	e66
Pensamientos Profundos	m35
Pensamientos	m35
Percepción de la Naturaleza I, V	e7
Percepción Latente I, II	e26, e48
Percepciones de la Esencia	e12
Percibir Poder I, II	e9, e14, m7
Percibir Poder Verdadero	m7
Pérdida de Experiencia I, II, III	c61, e61, m66
Pérdida de Oído	e64
Pérdida de Olfato	e64
Pérdida Sensorial	m33
Perforar Oído	e56, e56
Permanente	e21
Personalidades Múltiples	m63
Petrificar	e56, e56
Piedra en Barro	e33
Piedra en Tierra y en Barro	e52, m58
Piedra en Tierra	e59, e33, e59
Piel de Camaleón	e30
Piel de Dragón	e30
Piel de Oso	e30
Piel de Tigre	e30
Piel de Wyvern	e30
Pifiar	e55, m33, m61
Pirómano	m67
Plaga	e64
Planear I, III	e30, e40
Planear Verdadero	e30
Podredumbre de la Lengua	e64
Podredumbre de las Raíces	e64
Portador de Enfermedad I, II, III	e64
Portal Demoníaco I, II, III	e33
Portal Demoníaco Mayor	e20, e65
Portal Demoníaco Menor	e20, e65
Portal en Espera Menor	e20
Portal en Espera	e20
Portal Maldito	e62
Portal Verdadero	e22
Portal	c33, e22, m41
Posesión Demoníaca I, II, III, IV	e60
Posesión Demoníaca I, II, III, IV	e60
Posesión Demoníaca I, II, III, IV, V	m62
Predicción de la Lluvia	e15
Predicción de la Tormenta	e15
Predicción del Clima I, III, V	e15, e26, e48
Predicción del Clima Verdadero	e15, e26
Pregunta	c60, e60, m34
Preparar Fusión	m35
Preparar Mente I, II, III, IV, V	m37
Preparar Mente Verdadero	m37
Preparar Veneno I, X	m46
Preparar Veneno Verdadero	m46
Presencia	e12
Presencia Ilusoria	e30
Presencia Sagrada	e53, m59
Presencia Verdadera	m36
Presencia	m18, m36
Presencia	m36
Presentimientos Verdadero	m12
Presentimientos	m12
Presentimiento de Hechizo Verdadero	m12
Presentimiento de Hechizo	m12
Presentir Golpe	m12

Presentir Hechizo	m12
Presentir Hostilidad Verdadera	m12
Presentir Hostilidad	m12
Presentir Proyectil	m12
Preservación de Extremidades	c18, c19, c20, c21, m28, m29
Preservación de los Órganos	m40
Preservación I, II, III, IV, V	e34
Preservación Propia	e50, m50
Preservación Verdadera	e34
Preservar Comida	e11
Prestamo de Poder	e16
Prendigitación	m43
Producción de Hierbas	e7, e27
Producir Agua I, III, V	e17
Producir Agua Masivo	e17
Producir Animal Mayor	e17
Producir Animal Menor	e17
Producir Comida I, III, V	e17
Producir Comida Masivo	e17
Producir Planta Mayor	e17
Producir Planta Menor	e17
Protección Contra los Elementos	e31, e47
Protección de la Naturaleza	e31
Protección I, II, III, IV, V	e6, e6, m13
Protecciones Verdaderas	e35
Protecciones	e35
Prótesis	m31
Proyección de Luz	e12, e29, e32, m15
Psicosis Verdadera	m63
Psicosis	m63
Puente del Monje	e47
Puente del Monje	e47
Puente en las Alturas	e22
Puente Sagrado	e32
Puerta	e52, m58
Puerta Mental I, II	m23
Puerta Mental Verdadera	m23
Puerta mental	m23
Puerta Metálica	m21
Puerta Pétrea	m21
Puerta Prolongada de Objetos I, V, X	m23, m44
Puerta Prolongada I, II, III, V	e22, m23, m44
Puerta Prolongada Masiva	e22
Puerta Prolongada Menor	m23, m44
Puerta Sólida I, II	e52, m58
Puerta Sólida Verdadera	e52, m58
Puerta Sólida	m21
Pulverizar Piedra I, X	e63
Pulverizar Piedra Verdadero	e63
Pulverizar Roca Masivo	e63
Puñetazo I, III, V	e31
Puntería Dominada	e10
Puntería Verdadera	e10
Puntería	e10
Purgar Enfermedad	e47
Purgar Maldición	e17
Purgar Veneno	e47
Purificación Verdadera	e11
Purificaciones	e11
Purificar Agua	e48
Purificar Comida Agua	e11
Purificar Enfermedad Mayor	e11
Purificar Enfermedad	e11, e50, m50
Purificar Veneno Mayor	e11
Purificar Veneno	e11, e50, m50
Purificar	e50, m50

Q

Quitar Maldición	e36
Quitar Mordaza	m44
Quitar Parálisis	e21, e40
Quitar Presencia	e53, e54, m18, m15, m59, m60
Quitar Presencia Dominada	e30
Quitar Presencia I, III, V	e30
Quitar Psicosis	e21, e50, m50

R

Rabia	e64
Rapidez de Lectura	e25, m25
Rastrear I, II	e46
Rastrear Verdadero	e46
Rastro por Delante	e46
Rayo de Agua I, III, V	e57, e34, e51, e57, m57
Rayo de Agua	m20
Rayo de Descarga I, III, V	e29, e32
Rayo de Descarga	e12, m15
Rayo de Hielo I, III, V	e36
Rayo Igneo en Ángulo	e35
Rayo Igneo I, III, V	e35, e50, m56
Rayo Igneo Rastreador	e35
Rayo Relámpago en Ángulo	e32
Rayo Relámpago I, III, V	e29, e32
Rayo Relámpago Rastreador	e32
Rayos Solares Verdadero	m15
Rayos Solares	m15
Reacciones Felinas	m17
Realidad Paralela	e55, m61
Rechazar No-Muertos V, IX, XII, XV	e36
Rechazar No-Muertos Verdadero	e36
Rechazos	e36
Recopilar Secretos	m48
Recuerdo de la Muerte	m10

Recuerdo del Camino	c23, c26
Redirecciones	m49
Reflexión	c16, c63
Regeneración de Corazón	c22
Regeneración de la Nariz	c22
Regeneración de los Huesos Rápido	c53, m53
Regeneración de los Huesos Verdadero	c53, m53
Regeneración de los Huesos	c53, m28, m53
Regeneración de los Músculos Rápido	c54, m29, m44
Regeneración de los Músculos Total	c54, m54
Regeneración de los Músculos Verdadero	m29
Regeneración de los Músculos	c20, c54, m29, m54
Regeneración de los Nervios Masivo Rápido	c55, m55
Regeneración de los Nervios Masivo	c55, m55
Regeneración de los Nervios	m30
Regeneración de los Órganos	m30
Regeneración de los Tendones Rápido	c54, m29, m54
Regeneración de los Tendones Total	c54, m54
Regeneración de los Tendones Verdadero	m29
Regeneración de los Tendones	c20, c54, m29, m54
Regeneración de Miembro	m6
Regeneración de Oído y Oído	c22
Regeneración de Órgano	c22, c55, m6, m55
Regeneración del Cartilago	c53, m28, m53
Regeneración del Cartilago Rápido	c53, m53
Regeneración del Cartilago Verdadero	c53, m53
Regeneración del Cerebro	c21, m30
Regeneración del Cráneo	c53, m53
Regeneración del Esqueleto Verdadero	c53, m53
Regeneración del Esqueleto	m28
Regeneración del Nervio	c21
Regeneración I, II, III	c13, m26
Regeneración Verdadera	c54, m6, m54
Regenerar I, II, III	c52, m52
Regulación	c51, m27, m51
Relato de la Muerte Verdadero	c37, c39
Relato de la Muerte	c37, c39
Remolino	c34, c51, m20, m57
Renovación del Cuerpo	e48
Renovación Verdadera	e48
Reserva de Hechizo	e9, c16
Reservar Mente	m36
Reservar	m18
Resistencia a la Enfermedad I, II, III	c11, c40
Resistencia a los hechizos	m13
Resistencia al Calor	c55, c47, m14
Resistencia al daño	m14
Resistencia al Frio	c55, c47, m14
Resistencia al Veneno I, II, III	c11, c40, m46
Resistencia al Veneno	e11, c48, m14
Resistencia Contra Canalización	c6, e6, m13
Resistencia Contra Esencia	c6, e6, m13
Resistencia Contra Mentalismo	c6, e6, m13
Resistencia I, II, III, IV, V	c55, c47
Resistencia Verdadera	c6, e6, m13
Resistir a los Elementos	c51
Resistir Calor	e7
Resistir Frio	e7
Resistir Luz	e7
Resolución Verdadera	m18
Resolución	m18
Respiración Cambiante	c11, c53, m16, m59
Respirar Agua	c51
Respirar Bajo el Agua Masivo	c11
Respirar Bajo el Agua	c11, c14, m16
Respirar Gases Masivo	c11
Respirar Gases	c11, c14, m16
Resplandor Venenoso	m46
Resplandor	m15
Restauración Verdadera	c34
Restauración	c34
Resucitar Animal I, II, III	c29
Resucitar I, II, III, IV, V	c34
Resucitar Verdadero	c34
Retardar Veneno	m46
Retención II, III, IV, V, VI	c10, m24
Retención Mayor II, III	m24
Retención Verdadera	c25, c10, m24
Retención	c25
Retener Hechizo Dominado	c16
Retener Hechizo I, II, III, IV, V, X	c16
Retener Hechizo Verdadero	c16
Retener Semejante Mayor	c38
Retener Semejante Verdadero	m34
Retener Semejante	c19, c38, m34
Retener Verdadero	c19, m34
Retomar Hechizo I, II	c16
Retomar I, V, X	c10
Retomar Objeto	c32
Retomar Verdadero	c16
Reunir	c55, m55
Ritual de la Eternidad Oscura	c67
Robar con Violencia	m67
Robar	m67
Ronco de Pensamientos	m35
Romper Sólido	c52, m58
Romper	c59, c52, c59, c63, m58

Ropas Encantadas	c18
Rotura de la Garradura	m21
Rotura de la Espada	m21
Rotura del Arco	m21
Runas Dominada	e9
Runas I, II, III, V, VI, VII, VIII, IX, X	e9

S

Saberes	m42
Sacudidas I, III, V, X	c61, e61, m32
Salir Dominado	m23
Salir I, II, III, V	c22, e47, m23, m44
Salir Masivo	c22
Salir Verdadero	m23
Saltar	c22, m22
Saltar el Muro	e47
Saltar I, III	e47
Salto Mortal I, III	e45
Sangre Nueva	c51, m27, m51
Sanguisuela Mágica	c66
Santuario	c32
Santuario Verdadero	c32
Secreto I, III, V, X	e41
Seismo	c59, e59
Señales	e26
Señalizar	e43, m48
Senda de la Luz	c12
Senda del Sonido	c13
Sendas Comunes	c37
Sendas de Apertura	e13
Sendas de la Anulación	c23
Sendas de la Confusión	e55, m61
Sendas de la Conmutación	c14
Sendas de la Detección	c14
Sendas de la Diversión	m43
Sendas de la Indagación	e15
Sendas de la Inspiración	c43
Sendas de la Invisibilidad	c21
Sendas de la Localización	c23
Sendas de la Naturaleza	c48
Sendas de la Rapidez	c25
Sendas de la Sangre	c51, m51
Sendas de las Superficies	c52, m52
Sendas de los Huesos	c53, m53
Sendas de los Músculos	c54, m54
Sendas de los Órganos	c55, m55
Sendas de los Símbolos	c24
Sendas del Clima	c15
Sendas del Movimiento	c49
Sendo de las Habitaciones I, II, III	m12
Sentido de las Habitaciones Verdadero	m12
Sentido Lejano I, II	e43, m48
Sentido Lejano Mayor I, II	e43, m48
Sentido Lejano Prolongado I, II	e43, m48
Sentidos de Insecto	c30
Sentidos de Murciélago	c30
Sentidos de Rapaz	c30
Sentidos del Monje	e49
Sentidos del Monje	e49
Sentidos Lobos	c30
Sentidos Verdaderos	e43
Sentidos	c13
Sentir a Distancia	m36
Sentir I, III, V, X	m36
Sentir Masivo	m36
Sentir Objeto	m10
Sentir Teneno	e31
Separar las Aguas	c34
Serenar Espiritus	c25
Signo de Cegar	e9
Signo de Dormir	e9
Signo de Miedo	e9
Signo de Parálisis	e9
Signo de Shock	e9
Signo Masivo	e9
Silenciar I, III, V, X	c13, e28, m41
Silenciar Masivo	e28
Silenciar Prolongado	e28
Silenciar Verdadero	m41
Silenciar	c54, m60
Silencio	m43
Símbolo Dominado	c24
Símbolo I, II, III, V, VI, VII, VIII, IX, X	c24
Sobrecarga Sensorial	m33
Sombra del Mentalista I, II	m11
Sombra Mística	c54, m60
Sombra	c31, c44, c26, e41, e51, m11, m60
Sondeo Mental	m35
Sonido en Espera	m41
Sonido Repentino a Distancia	m41
Sonido Repentino Prolongado	e28
Sonido Repentino	e28, m41
Sonidos Terrenales	e28
Sonoridad	c11
Sopor Dorado	c32
Sopor Oscuro	c60, c60
Subversión de la Mente	m67
Subversión del Rasgo al Azar I, II, III	m67
Subversión del Rasgo I, II, III, V, VII, X	m67
Subversión del Rasgo Verdadero	m67
Subyugar	c60, e60
Suño de Vigilia I, II, III	m65
Suño de Vigilia Verdadero	m65
Suño del Monje Verdadero	e44

Suño del Monje	e44
Suño I, II, III, V	m12
Suño Meditativo	e44
Sueños I, II, III	c37, c39, c63
Sufrimiento Grave	c61, e61, m32
Sufrimiento Leve	c61, e61, m32
Sufrimiento Masivo	c61, e61, e64
Sufrimiento	e64
Sugestión	c19, c38, m34
Suicidio	m67
Suplantación Verdadera	c53, m59
Suplantación	c53, m59
Suplantar Aspecto I, II, III, IV	c26
Suplantar Aspecto Verdadero	e26
Suspensión	m67
Susurro Prolongado I, III, V, X	m38
Susurro Prolongado Verdadero	m38

T

Tacto Agudizado Verdadero	e49
Tacto Agudizado	e43, e49, m17
Tacto Masivo	e41
Tasar Joya/Metal	c39
Tasar Joyas y Metales	m40
Tasar Objeto	e39, m40
Tasar Verdadero	c39, m40
Telepatía en Espera	m37
Telepatía I, II, III	c38, m37
Telepatía Lejana	m37
Telepatía Verdadera	c38, m37
Telepatía	e12
Telequinesis I, II, III, IV, V, VI	e10, m24
Telequinesis Mayor II, III	m24
Telequinesis Verdadera	m24
Telequinesis	m24
Teletransportar Dominado	e22
Teletransportar I, III, V, X	e22, m44
Teletransportar Masivo	e22
Teletransportar Objeto I, III, V	m23, m44
Teletransportar Verdadero	e22
Temblores	c59, e53, e59
Terreno Ilusorio	e27
Testigo Presencial III, V, X	m49
Testigo Presencial Masivo	m49
Testigo Presencial Verdadero	m49
Tierra en Barro	c59, e33, e59
Tierra en Piedra	e33
Tierra en Polvo I, X	e63
Tierra en Polvo Masivo	e63
Tierra en Polvo Verdadero	e63
Timeblas	c44, e32
Titubeo	m32
Toque de Alteración	c56, e56
Toque Venenoso	m46
Torbellino	e37, e50, m19, m56
Torcedura de Miembro	c56, e56
Tormenta de Fuego en Espera	e35
Tormenta de Fuego	e35
Tormento	c64
Trabar Articulación	c56, e56
Tracción	e47
Trampas Grandes	c48
Trampas Pequeñas	c48
Transferencia Verdadera	c60, e60, m62
Transferencia	c60, e60, m62
Transferir a Distancia	c50, m50
Transferir Mente Reservada	m36
Transferir Veneno I, II, III	m46
Transferir	c50, m50
Transmutación de los Sólidos	m21
Transmutación	e50, e51, e52, m56, m57, m58
Transplante de Hueso Rápido	m28
Transplante de Hueso	m28
Transplante de Músculo Rápido	m29
Transplante de Músculo	m29
Transplante de Órgano Rápido	m30
Transplante de Órgano	c22, m30
Trascendencia Verdadera	m40
Trascendencia	c39, m40
Traspassar Verdadero	m22, m44
Traspassar	e17, e54, m22, m44, m60
Tríada de Agua	e34
Tríada de Hielo	e36
Tríada Flamígera	e35
Túnel de Agua Verdadero	e51, m57
Túnel de Agua	e51, m57
Túnel Sólido Verdadero	e52, m58

Túnel Sólido	e52, m58
--------------	----------

U

Ultrasonidos Mayores	e28
Ultrasonidos Menores	e28
Unir Propio	e48, m6
Unir Verdadero	c18, c19, c20, c21, c51, c53, c54, c55, m27, m28, m29, m30, m51, m53, m54, m55
Unir	c18, c19, c20, c21, c51, c53, c54, c55, m27, m28, m29, m30, m51, m53, m54, m55

V

Vacio A, B, C, D, E	e50, m56
Vacio I, II, IV	c58, e37, e58, m19
Vacio Mayor	c58, e58
Vacio Verdadero	c58, e58
Vandalismo	m67
Vaporizar Fluido	e57
Velocidad I, II, III, V, VII, X	c25, e45, m25
Velocidad Masiva	e25
Velocidad Verdadera	m25
Velocidad	m25
Veneno Líquido	m46
Veneno por Contacto	m46
Ventriloquia	e18
Viaje Astral Verdadero	e15
Viaje Astral	e15
Vibraciones I, II, III, I	e10
Vibraciones Masivas I, III	e10
Vida Suspendinga I, II	m27, m30
Viento Poderoso	c37
Vínculo Demoníaco de Análisis	e62
Vínculo Demoníaco de Búsqueda	e62
Vínculo Demoníaco de Información	e62
Visión Acuática Masiva	c11
Visión Acuática Verdadera	m17
Visión Acuática	c11, e13, e49, m17
Visión Borrosa	c55, m33, m61
Visión de la Invisibilidad	e49, m17
Visión de las Ilusiones	e49
Visión del Dueño	c39
Visión del Monje	e49
Visión del Objeto Verdadero	m40
Visión del Objeto	c39, m10, m40
Visión del Pasado I, II, III, IV	m10
Visión del Pasado Verdadero	m10
Visión en el Hierro	e43, e49, m48
Visión en el Metal	e49
Visión en la Luz	e43
Visión en la Madera	e43, e49, m48
Visión en la Niebla Verdadera	m17
Visión en la Niebla	e49, m17
Visión en la Piedra	e43, e49, m48
Visión Gris	c64
Visión Masiva	e11
Visión Nocturna Masiva	c11, e67
Visión Nocturna Verdadera	c67, m17
Visión Nocturna	c46, e11, e43, e49, e67, m17
Visión Oscura Masiva	e67
Visión Oscura	c11, e43, e49, e67, m17
Visión Periférica	c11, e43, e49, m17
Visión Prolongada	e49
Visión Térmica	c11
Visión Venenosa	m46
Visión Verdadera	c13, m17
Visión	c11, m17
Visiones en el Agua	c26
Volar I, II, III, IV	e22, m22
Volar Verdadero	c22, m22
Voltear	c55, m61
Voluntario de la Audiencia	m43
Volver a Apuntar	e18
Volver a Apuntar Verdadero	e18
Volver a Canalizar	c36
Volver a Herir	c66
Volver a Retornar Objeto	c32
Volver a Retornar	c10
Voz de la Amistad	e43
Voz de la Convicción	e43
Voz de la Prudencia	e43
Voz de la Razón	e43

Z

Zambullida	e40, m22
------------	----------



Apéndice

Índice de hechizos

